

Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #168
Play manía
Canarias 3,14€ • Portugal 2,99€
AHÓRRATE 5 EUROS
EN LOS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.93
• SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED PS3
• DRAGON BALL Z BUDOKAI HD COLLECTION PS3
• ASSASSIN'S CREED III LIBERATION PSVITA
• LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS PS3
• FAR CRY 3 PS3
Comparativa
BLACK OPS II VS. WARFIGHTER
Avances
DEAD SPACE 3
DEVIL MAY CRY
DEAD ISLAND...
Novedades
FAR CRY 3
NEED FOR SPEED MOST WANTED
LEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¡REGALO!
GUÍA COMPLETA
CALL OF DUTY BLACK OPS II
Archivos Intel • Finales • Modo Zombis paso a paso • Trofeos
CHOP
¡SIN PALABRAS!
grand theft auto FIVE V
Avance
NI NO KUNI
El mejor rol vuelve a PS3
Reportaje
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



SM

PlayStation y sus pluses

Justo cuando Nintendo pone a la venta su nueva consola, más contenta estoy de tener consolas PlayStation. Sony no ha lanzado nuevas máquinas este otoño (más allá del cuestionable nuevo diseño de PS3 que, no os voy a engañar, no me gusta nada), pero es que no le ha hecho falta. Casi a la "chita callando" ha convertido a sus dos consolas en lo más apetecible de la temporada...

PlayStation Plus se lleva la palma. Este servicio de pago se ha convertido él solito en un buen argumento para comprarse una PS3 o una PS Vita. Por 50 euros al año podemos descargarnos un montón de juegazos de calidad. Algunos están disponibles más tiempo y otros sólo una temporada, pero una vez descargados podemos jugar todo lo que queramos con ellos, mientras sigamos suscritos a PlayStation Plus... En PS3 hablamos de juegos como *Crysis 2, Ratchet & Clank: Todos para uno, BulletStorm, Scott Pilgrim, Resident Evil 5: Gold Edition, Double Dragon Neon, Cubixx HD, LittleBigPlanet 2, MotorStorm Apocalypse, inFAMOUS 2*... Y si hablamos de PS Vita, como el servicio acaba de ponerse en marcha, "sólo" hay cuatro: *Uncharted, Gravity Rush, Chronovolt* y el genial *Tales from Space: Mutant Blobs Attack*. Además de los extras habituales: espacio en la nube para tener copia de nuestras partidas, descarga automática de demos y actualizaciones, demos en exclusiva, descuentos, avatares y fondos gratis... Por cuatro euros al mes podemos jugar un año entero sin soltar ni un céntimo más... Salvo que no nos podamos resistir a "cositas" como *GTA V, Dead Space 3, The Last of Us*...

Pero hay más "pluses" además de PS +. Hasta el 16 de diciembre el precio de la Vita Wi-Fi se coloca en 200 euros. Ya está en marcha el cross-buy (te compras el juego en PS3 y lo descargas gratis para Vita) y el cross-play (jugadores de PS3 y PS Vita jugando juntos, o bien empezar a jugar en Vita y continuar en PS3). Además, se están viendo juegos que empiezan a demostrar el enorme potencial de la consola, como el increíble *Need for Speed Most Wanted* (con muy poco que envidiar a la versión de PS3) o el divertido *Assassin's Creed Liberation* (por desgracia, de *Call of Duty* no podemos decir lo mismo).

Y si nos centramos sólo en PS3, la variedad de juegos es cada vez más asombrosa y la calidad ya no deja lugar a dudas. Ahora mismo el que tenga una PS3 podrá jugar desde a los juegos de guerra más realistas, a los juegos sociales más divertidos; juegos para niños, para adultos, para jugar en familia o rodeados de amigos tan apasionados como nosotros. Hay de todo, para todos. Y el futuro se presenta aún mejor, con un comienzo de año que va a ser más emocionante y sorprendente que esta campaña navideña que ya casi, casi llega a su fin para cumplir su objetivo: que nos lo pasemos en grande jugando en casa... y fuera de ella.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

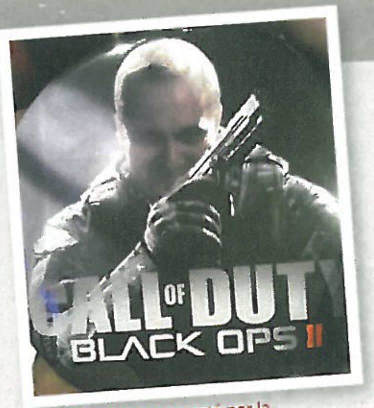
Este mes nos ha dado tiempo... Pues a hacer dos números, el de primeros de noviembre y éste... Pero por si os parecía poco también:



Hemos asistido algunos eventos, como los PS Vita Days, donde Sonia pudo saludar en persona a algunos de vosotros. ¡Y le hizo mucha ilusión!



También ayudamos a preparar otros eventos. Y aunque metimos muchas camisetas en bolsas no nos quedamos con ninguna...



Cuando Alberto se pasó por la presentación de *Black Ops II* tuvo que superar varios retos... Uno de ellos era inmortalizarse en una chapa. Así quedó.

Lo que nos habéis dicho...

Impacientes



Kevin Jackson
¡¡Dios mío!! ¡¡Dios mío!! ¡¡Dios mío!! Se me hace eterna la espera de *Hitman Absolution*... ¡¡Buff qué impaciencia!!

Ilusos



José Vicente Valle
¡¡El *GTA V* estará doblado en Español!!! De eso depende mi interés. O eso creo...

Observadores



Carlos Serrano
Vaya desmadre de fechas lleváis últimamente con la revista. ¡¡¡Se supone que salís a mediados de mes!!!

Admirativos



Tania Romero Peña
Jo, Lara, como has cambiado desde mi PSone... ¡¡¡A mejor!!!, ¿eh?

¿The Last Guardian?



José María Alcaraz
¿Pero estáis seguros que han empezado en algún momento a desarrollar ese juego? ¿Dónde están las pruebas? ¿Un cortometraje? ¿Fotos?

Consejeros



Josep Capellino
¿Porqué no ponéis lo del cupón de descuento en otra página que no sea la contraportada? Me sabe mal cortar la revista así...

A la última



Frankito Chazarreta
Molaría que sacaran un juego para PS Vita o PlayStation 3 sobre la serie estadounidense "The Walking Dead". que trate sobre zombis... Al estilo *Resident Evil 6*.

Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

SUMARIO #168







» NI NO KUNI. Un juego de rol japonés como los de antes. No es *Dragon Quest*, pero no te importará...

REPORTAJE
PÁGINA 72

» CoD Black Ops II vs MoH Warfighter. Una batalla que no deja de repetirse en los últimos años y que siempre nos tiene aquí de testigos. ¿Qué juego bélico te gusta más?

» Más que juegos. Un fusil de francotirador, una bici, un libro, un micro o un portal: con todos se juega en PS3.

REPORTAJE
PÁGINA 18

GTA V

Probablemente sea el juego más esperado y deseado. En este reportaje os contamos la razón de que se nos caiga la baba...

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 29 DE NOVIEMBRE AL 19 DE DICIEMBRE

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda.

29 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Blade Runner: Ed.30 Aniv. • Vídeo Blu-ray
- Edad de Hielo: la colección • Vídeo Blu-ray
- El caballero oscuro: La leyenda renace • Vídeo Blu-Ray
- Far Cry 3 • PS3 RECOMENDADO
- Trilogía Batman • Vídeo Blu-ray
- Zone of the Enders HD Collection • PS3 RECOMENDADO

30 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Ben 10 Omniverse • PS3

5 DE DICIEMBRE MIÉRCOLES
- Brave: el indomable • Vídeo Blu-ray

7 DE DICIEMBRE VIERNES
- Guardianes de la Tierra Media • PSN
- Sonic & All-Stars R. Transformed • PS Vita

13 DE DICIEMBRE JUEVES
- Corpse Party: Book of Shadows • PSP
- Madagascar 3 • Vídeo Blu-ray
- Mass Effect Trilogía • PS3 RECOMENDADO

14 DE DICIEMBRE VIERNES
- Estreno de "El Hobbit" • Evento HC RECOMENDADO

15 DE DICIEMBRE SÁBADO
- Mercadillo solidario • Evento HC RECOMENDADO

19 DE DICIEMBRE MIÉRCOLES
- Las aventuras de Tadeo Jones • Vídeo Blu-ray



Far Cry 3

Más que un shooter, un ejercicio de supervivencia en una isla plagada de peligros y psicópatas...

far-cry.ubi.com/fc-portal/es-es/home/index.aspx

Novedad en página 44

Mass Effect Trilogía

Los tres capítulos de este enorme juego rol, reunidos en una única colección, con el atractivo de que el primero no se lanzó en PS3...

www.masseffect.com/about/trilogy/





Mercadillo solidario

Todas las revistas de videojuegos de Axel Springer estamos organizando nuestro primer mercadillo solidario, donde podrás comprar cientos de juegos a bajo precio para ayudar a Juegaterapia en su buena causa.

www.hobbyconsolas.com



Estreno de "El Hobbit"

Si vives en Madrid, vente con nosotros al estreno de "El Hobbit": habrá suculentos regalos, una animada mesa redonda y más...

hobbyconsolas.com/especial-estreno-el-hobbit



Dead Space 3 seguirá apostando por la acción, aunque esta vez en el planeta helado Tau Volantis, con nuevos necromorfos y con opción de jugar en modo cooperativo.

DEAD SPACE 3 | PS3 | EA GAMES | 7 DE FEBRERO

En el espacio, alguien sí oirá tus gritos...

EA DESVELA MÁS DETALLES DE SU SAGA DE TERROR ESPACIAL, COMO COOPERATIVO **ASIMÉTRICO**

Lo que comenzó siendo un juego de terror puro, poco a poco se fue inclinando hacia la acción con su secuela, *Dead Space 2*. Un camino que, a priori, van a seguir con la tercera entrega, en la que también habrá novedades, aunque parece que el terror seguirá estando presente...

La historia nos pondrá de nuevo al mando del ingeniero Isaac Clarke, quien llegará al planeta helado Tau Volantis con la intención de acabar con los necromorfos y su foco de origen de una vez por todas. Pero en esta ocasión no viajará solo: el mercenario John Carver, un tipo duro que perdió a su familia a manos de los necromorfos, también viaja con él. Ambos personajes rozarán la locura por culpa de la Efigie, una reliquia que bien recordarán los seguidores de la serie, un detalle que marcará uno de los nuevos elementos del juego: el cooperativo. Sólo será online y el segundo jugador podrá entrar y salir de la partida cuando quiera. La gracia es que si jugamos solos viviremos una experiencia distinta a la que obtendremos acompañados. Jugando solos manejaremos siempre a Isaac Clarke, quien en momentos puntuales se cruzará con Carver. Pero si jugamos en cooperativo, siempre iremos juntos... aunque no siempre veremos lo mismo: ni los mismos enemigos, ni los mismos escenarios ni otros detalles. Es lo que se llama el juego "asimétrico", un elemento que se aprovechará de la locura de los personajes para que, por ejemplo, veamos a nuestro compañero disparando a las paredes porque a él sí le está atacando alguien. Y aún hay más: jugando en cooperativo veremos situaciones, escenas de vídeo y misiones que de otro modo no podremos disfrutar, como que John Carver vea un soldado de juguete, entre en una especie de bloqueo mental y mientras él lucha en su cabeza para salvarse de un ejército de soldados, nosotros como Clarke le tendremos que proteger de los necromorfos.

Aparte de estos prometedores detalles, que harán la aventura rejugable, no está de más recordar que *Dead Space 3* también ofrecerá mejoras en otros apartados, como la posibilidad de crear nuestras propias armas personalizadas. Y todo, como siempre, con una espectacular y cuidada puesta en escena, doblaje al castellano, impresionante diseño de criaturas y algún que otro susto para que lo pasemos bien "pasándolo mal".

Isaak Clarke y John Carver, los "protas", rozan la locura por culpa de la Efigie. Al jugar, cada uno verá cosas distintas...

También habrá momentos espaciales, en gravedad cero, y dentro de lúgubres naves "abandonadas"...

La creación de armas personalizadas será otro de los nuevos elementos.

Habrá nuevos tipos de necromorfo, enemigos finales, armas y habilidades...

EL TERMÓMETRO



SUBEN

UN COLOSAL *GTAV*

Como podéis ver en nuestro reportaje y en el segundo tráiler del juego, no hacen falta muchas explicaciones para ilusionarse con el nuevo *GTA*: promete ser el juego más currado de la saga y con ideas realmente atractivas...

QUE CIERTOS JUEGOS ACABEN LLEGANDO...

Hace poco, ver un juego de la popular saga *Tales of* era un sueño: ahora *Tales of Xillia* llegará en castellano en 2013. ¡Y se confirma que *Persona 4 Golden* y *Ragnarok Odissey* llegan a España!

EL POTENTE FIRM 2.0 DE PS VITA...

Cliente de email, nuevas opciones en los clásicos de PSone (asignar botones a la pantalla), mejoras en el navegador, transferencia de archivos PS3-PC-Vita vía Wi-Fi, PS Plus... Así sí.

BAJAN

DE NUEVO, EL STORE EUROPEO

Juegos que están en otras tiendas que no nos llegan (y no se sabe si lo harán, como *CS Global Offensive* o *Retro City Rampage*), servicios Plus que ofrecen menos juegos que en USA (6 frente a 4), desorbitados precios en PS Mobile...

LAS CIFRAS DE VENTA EN GENERAL

Salvo *FIFA 13*, que ha experimentado un crecimiento, el resto de sagas y juegos está vendiendo menos que otros años. Por si alguien se cree eso de "estamos saliendo de la crisis"....

LAS COLECCIONES DEL MERCADO USA...

... porque no nos llegan. Hablamos de *God of War Saga* o *Infamous Saga* por unos 39 euros, o toda la trilogía de Ezio en *AC* o de cuatro juegazos de Rockstar juntos. De verdad, no entendemos porque no llegan este tipo de recopilatorios a España...



ÚLTIMA HORA

» RUMOR PS3

EA TRABAJA EN *MIRROR'S EDGE 2*

EA y Dice comentaron hace tiempo que **un grupo muy pequeño de gente estaba en las primeras fases de producción de *Mirror's Edge 2***, probado cosas nuevas que podrían funcionar. Ahora, un desarrollador de Estocolmo, donde está DICE, dice que es Vox Populi en la ciudad que el juego está ya en desarrollo y que **se presentará tarde o temprano**. De ser cierto, es una gran noticia para los fans de Faith y su universo.



» JUEGO PS VITA

DRAKE VUELVE A VITA, PERO NO COMO PIENSAS

Dentro de poco, Nathan Drake va a volver a Vita, pero no con una nueva aventura ni nada que se le parezca. Se trata de **Fight For Fortune, un modo de juego descargable para *El Abismo de Oro* que se jugará con cartas**. Sí, habéis leído bien: cartas. **Habrá cartas de personajes, de armas, reliquias, tesoros...** Y nuestro objetivo será derrotar a los enemigos y otros jugadores (**ofrecerá juego asíncrono**, es decir, por turnos aunque uno de los dos no esté online). **Las cartas se podrán mejorar** (por ejemplo, con los tesoros que encontremos en la aventura) y habrá paquetes de DLC con nuevas cartas...



» ANUNCIO

YA HAY MÁS DE 70 MILLONES DE PS3

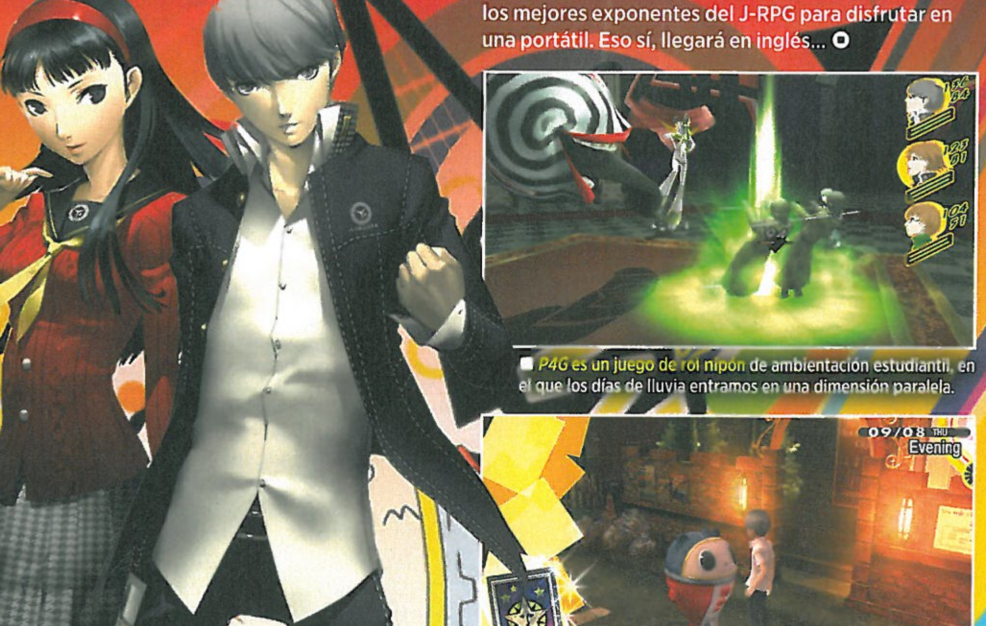
Sony acaba de facilitar algunos de sus datos y las cifras no podían ser mejores: **ya han distribuido 70 millones de PS3 en todo** el mundo (no son ventas, pero está cerca de alcanzar a Xbox 360, que salió un año antes) y un total de **15 millones de mandos Move**. De PS Vita no han dicho nada nuevo (**en agosto llevaba 2,2 millones vendidos** en todo el mundo) y de PS2, una "mala noticia": **han cesado la fabricación de su exitosa y veterana consola** (cuando se agote lo que hay fabricado, descansará eternamente).

Play ¡Nuevos datos!

PERSONA 4 GOLDEN | PS VITA | ATLUS/NAMCO BANDAI | ROL | PRIMAVERA

Persona 4 Golden ya está en camino hacia nuestras Vitas

Si aún no sabes qué es *Persona 4 Golden*, no está de más recordar que se trata de un remake de *P4*, un genial juego de rol con parte de simulador social de ambientación estudiantil que nos encantó en PS2. Por el día somos un estudiante que debe interactuar con otros personajes, asistir a clase o incluso trabajar a tiempo parcial, mientras que los días lluviosos (podemos seguir la meteorología de la semana), podemos adentrarnos en una realidad paralela para combatir contra los Shadows, una especie de demonios, que entre otras cosas secuestran a gente. Además, cada uno de los miembros de nuestro equipo es portador de una "Persona", un ente que nos ayuda en combate. Todo ello en un desarrollo muy variado y ameno que ahora vamos a poder revisitar en la nueva portátil de Sony con un montón de mejoras: la inclusión de un nuevo personaje, remozados gráficos, más Personas, vestimentas, una nueva secuencia de vídeo introductoria... Vamos, un montón de contenido nuevo que según sus propios creadores lo convierten en una versión extendida del juego. Si aún no te convence, no está de más recordar que *P4G* ha sido uno de los juegos más vendidos de Vita en Japón y uno de los mejor puntuados en Estados Unidos, además de ser uno de los mejores exponentes del J-RPG para disfrutar en una portátil. Eso sí, llegará en inglés...



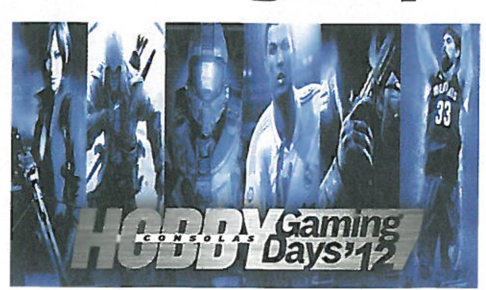
P4G es un juego de rol nipón de ambientación estudiantil, en el que los días de lluvia entramos en una dimensión paralela.

Play ¡Nuevos datos!

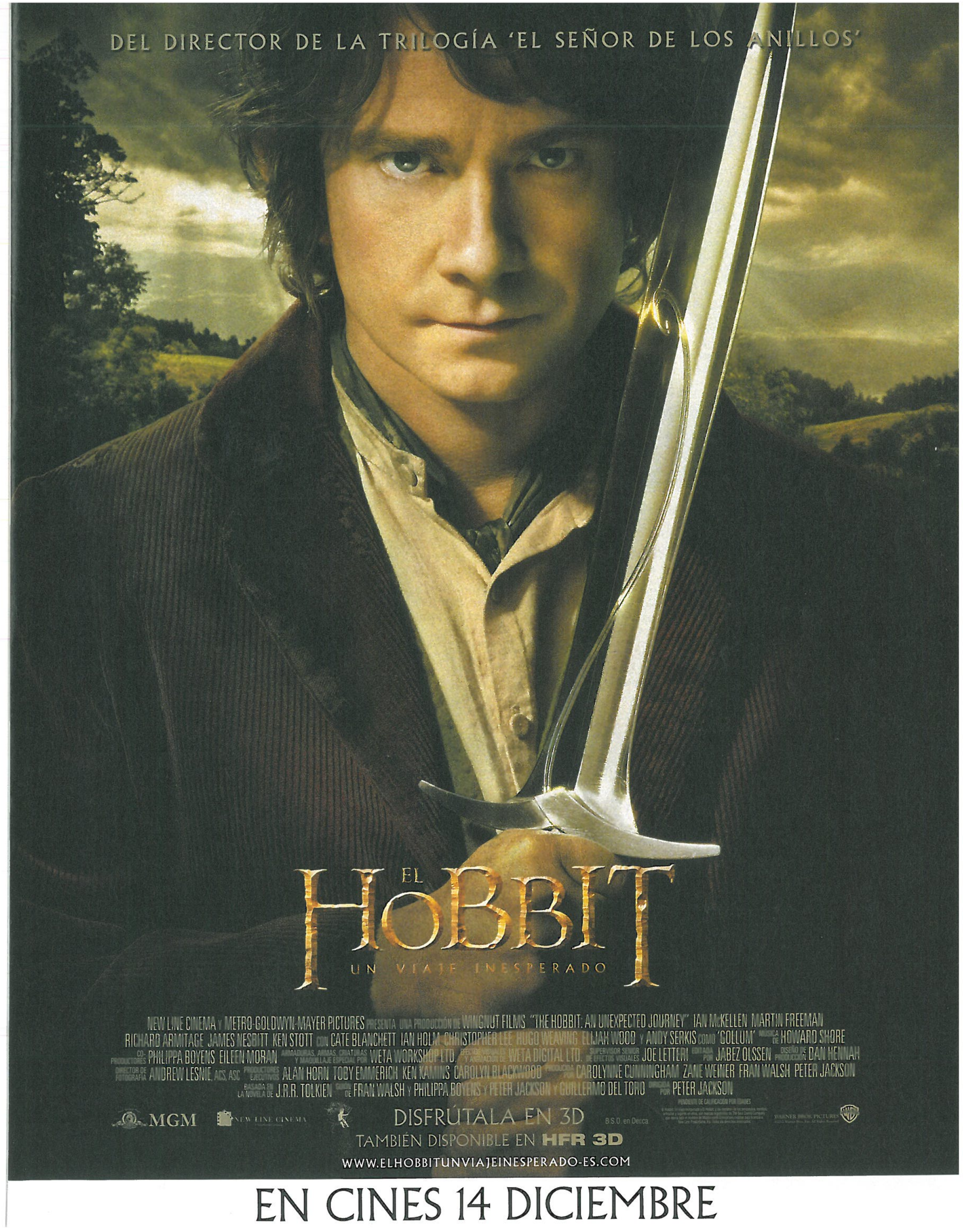
FERIA DE VIDEOJUEGOS | AXEL SPRINGER | 2013

Aplazamos para 2013 el Hobby Consolas Gaming Days

En los dos últimos números de la revista hemos estado anunciando un gran evento de videojuego y tecnología para diciembre, los Hobby Consolas Gaming Days. Nuestro objetivo era convocar a miles de jugadores para probar los mejores juegos de este año y algunos de los de 2013, además de disfrutar de actividades paralelas, como torneos, conferencias, concursos... Lamentablemente, los cortos plazos de tiempo en los que nos movíamos nos han llevado finalmente a posponer estos Gaming Days para 2013, con la intención de poder garantizar que este evento se celebre con todas las garantías de éxito. Para más información, visitad www.hobbyconsolas.com



Los Hobby Consolas Gaming Days se aplazan hasta 2013, con la intención de ofreceros una experiencia aún mejor.



DEL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA 'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS'
EL HOBBIT
UN VIAJE INESPERADO
NEW LINE CINEMA Y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY" IAN McKELLEN MARTIN FREEMAN
RICHARD ARMITAGE JAMES NESBITT KEN STOTT CON CATE BLANCHETT IAN HOLM CHRISTOPHER LEE HUGO WEAVING ELIJAH WOOD Y ANDY SERKIS COMO 'GOLLUM' MÚSICA DE HOWARD SHORE
CO-PRODUCTORES PHILIPPA BOYENS EILEEN MORAN ARMADURAS, ARMAS, CRIATURAS Y MAQUILLAJE ESPECIAL POR WETA WORKSHOP LTD. EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN DE WETA DIGITAL LTD. SUPERVISOR SENIOR DE EFECTOS VISUALES JOE LETTERI EDITADA POR JABEZ OLSSEN DISEÑO DE PRODUCCIÓN DAN HENNAH
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ANDREW LESNIE, ACS, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINS CAROLYN BLACKWOOD PRODUCIDA POR CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON
BASADA EN LA NOVELA DE J.R.R. TOLKIEN GUION DE FRAN WALSH Y PHILIPPA BOYENS Y PETER JACKSON Y GUILLERMO DEL TORO DIRIGIDA POR PETER JACKSON
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
MGM
NEW LINE CINEMA
DISFRÚTALA EN 3D
B.S.O. en Decca
WARNER BROS. PICTURES
TAMBIÉN DISPONIBLE EN HFR 3D
WWW.ELHOBBITUNVIAJEINESPERADO-ES.COM
EN CINES 14 DICIEMBRE

EN POCAS PALABRAS

» PELÍCULA

LA PELI DE *DEUX EX*, EN MARCHA

CBS Films se ha hecho con los derechos para trasladar a la gran pantalla la franquicia ***Deus Ex*** tras llegar al correspondiente acuerdo con **Square Enix**. La cinta llegará a los **cines en 2014** y aún no sabemos si se basará en un juego en concreto o si simplemente utilizará la **ambientación "cyberpunk"** que caracteriza a esta saga para contarnos una historia nueva. Sí ha trascendido el nombre **de su guionista y director: Scott Derrickson**, autor de películas como **"El exorcismo de Emily Rose"**.

» JUEGO PSVITA

MURAMASA LLEGA A PS VITA

Muramasa: The Demon Blade es uno de los mejores juegos exclusivos de Wii... que muy pronto va a dejar de serlo. Porque el **23 de marzo** saldrá **en Japón *Oboro Muramasa* en PS Vita**. Se trata de una **versión mejorada** de esta bellísima aventura de acción en 2D que en Vita lucirá todavía mejor y contará con bastante material extra: como una **nueva campaña y 4 personajes extra**. Esperemos que llegue aquí y que no tarde mucho.



» JUEGO PS3

SACRED 3 SALE EL PRÓXIMO AÑO

El año que viene Deep Silver nos presentará ***Sacred 3***, un nuevo juego **de rol de acción** en los que exploraremos mazmorras, mejoraremos a nuestro personaje (habrá varias clases) y **combatiremos en tiempo real** contra cientos de monstruos. Y lo mejor es que permitirá **cooperativo para hasta cuatro jugadores**.

» ED. ESPECIAL

LARA ES DE LO MÁS ESPECIAL

Tomb Raider contará con **dos ediciones especiales**. La edición de **Supervivencia (74,99 euros)** llevará el juego, la **BSO, mapa, libro de arte** y material descargable. La de **Coleccionista (99,99 euros)** incluye todo eso y una espectacular **figura de Lara**.



» JUEGO PS3

DOOM 3 BFG YA A LA VENTA...

El mes pasado os dijimos que ***Doom BFG Edition* para PS3 no tenía aún editor**. Pues bien, esta edición, que recoge la adaptación a PS3 de *Doom 3* y de las dos anteriores entregas, ya se puede encontrar en las tiendas, de la mano de ***ShineStar***. Eso sí, el juego está pensado como un homenaje para los fans y, sobre todo, **los dos primeros *Doom* lucen bastante desactualizados**, pero si te gusta el universo creado por iD, seguro que lo disfrutarás. Cuesta 39,99 €.



» JUEGO PS3

LOS ORÍGENES DE MIDWAY

Warner ha puesto a la venta ***Midway Arcade Origins***, un recopilatorio con **31 juegos clásicos** de la compañía americana que puedes disfrutar en tu PS3. En él no faltan míticos nombres como *Spy Hunter, Smash TV, Rampage, Marble Madness, Defender, Arch Rivals, Super Sprint, Gauntlet*... Si te van los juegos clásicos, **puedes hacerte con él por 30 €.**

» JUEGO PS3

A PESCAR CON *LET'S FISH!*

Los creadores originales de *SEGA Bass Fishing* de Dreamcast están trabajando en **el primer juego de pesca de Vita**. Será un título descargable, llegará traducido al castellano y **ofrecerá 35 torneos en distintos niveles de dificultad**, 4 personajes con habilidades distintas, 9 tipos de pez, **240 cebos distintos, ránkings online...** y mucho más. LLegará pronto a la tienda PlayStation.



» PELÍCULA

ANIVERSARIO *METAL GEAR*

Con motivo del **25º aniversario del nacimiento de *Metal Gear***, este mismo diciembre se va a poner a la venta *MGS4* edición 25º aniversario, que **incluye en el disco los trofeos, instalar todo el juego en el disco duro...**



Play ¡Nuevos datos!

En el nuevo *Army of Two* nos enfrentaremos a un cartel de la droga, con la única ayuda de nuestro compañero. La cooperación será básica.

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL | PS3 | ACCIÓN | EA GAMES | 29 DE MARZO

Cuando jugar en equipo es más serio que nunca

La nueva entrega de *Army of Two* se pondrá a la venta en Europa el próximo 29 de marzo y todos los que reserven el juego se llevarán la edición especial Overkill, que incluye 3 DLC con nuevas misiones, armas, máscaras y objetos de personalización extra para el juego. Como ya os hemos contando, *The Devil's Cartel* mantendrá los pilares básicos de todos los *Army of Two*: cooperación, personalización y mucha, mucha acción, aunque esta vez con un tono y una ambientación mucho más seria y dramática que en anteriores entregas. Incluso cambian los protagonistas: Salem y Rios dejan hueco a Alpha y Bravo, bastante más duros y salvajes... Y es que Visceral Games, los padres de *Dead Space*, se han hecho cargo del juego, usando además el potente motor gráfico Frostbite 2, que, por lo que ya hemos visto, le va a dar mil vueltas a anteriores entregas, con unos escenarios destruibles de infarto y unos personajes mejor animados y con muchas más opciones de cooperación. Los fans de la acción cooperativa tenéis una cita el 29 de marzo...

Army of Two: The Devil's Cartel llegará el 29 de marzo y los que lo reserven se llevarán jugosos extras.

Realizando acciones cooperativas rellenaremos nuestra barra Overkill, que nos vuelve aún más letales.

PS4 (ORBIS) | RUMOR | SONY | SIN CONFIRMAR

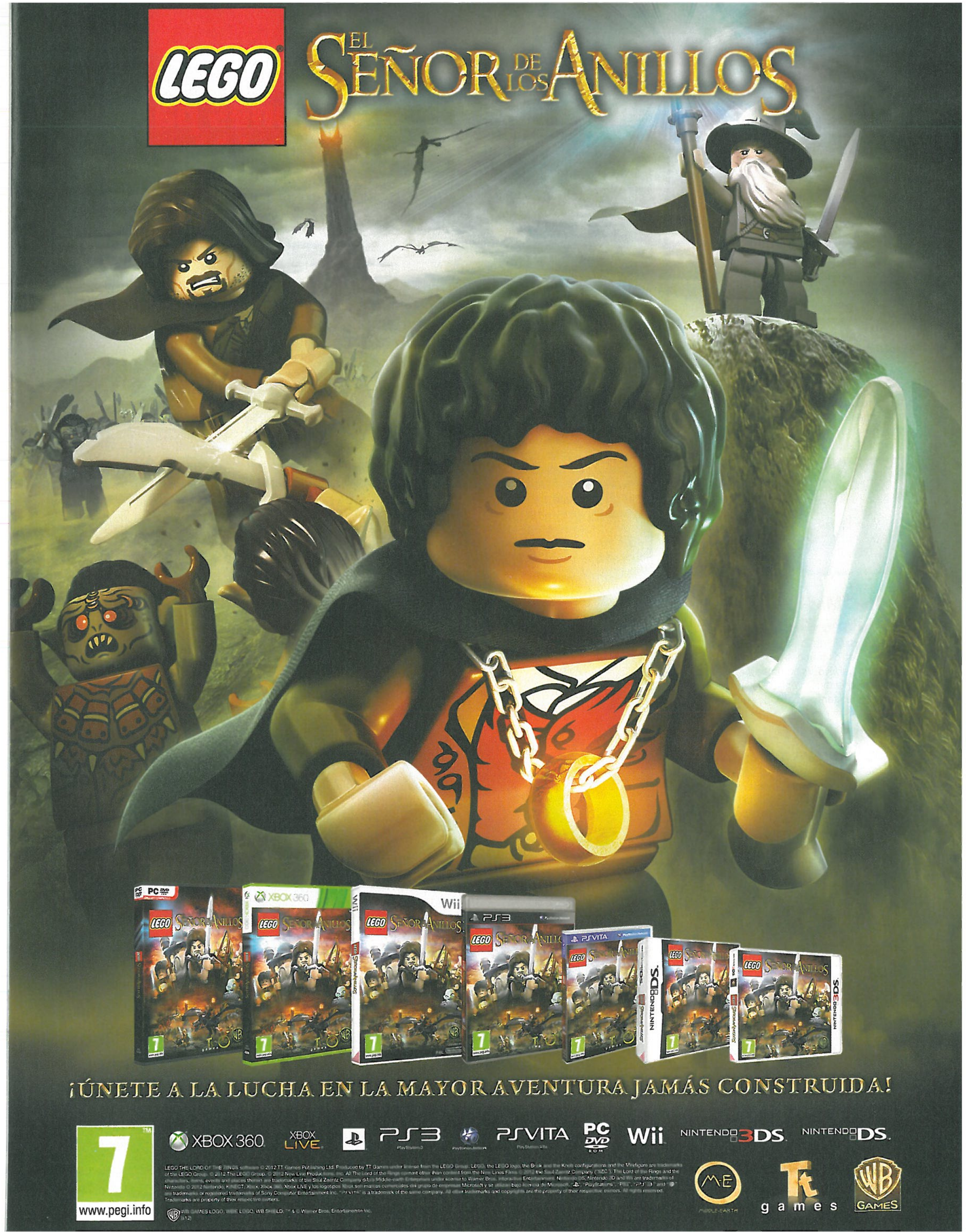
¿Así será Playstation 4?

Basándose en charlas con varios desarrolladores, la revista PSM3 ha publicado nueva información relativa a la próxima consola de Sony, que no se llamará PS4, ya que "muerte" y "4" se dicen igual en Japón (es superstición). Su nombre en clave es Orbis y veremos sus primeras demos en el E3 de 2013, incluyendo títulos como *Watchdogs, Star Wars 1313 o Agni's Philosophy*. Entre los datos que se manejan están que los juegos se verán a 1080p a 60 fps y que contará con entre 4 y 8 GB de memoria. Además, PlayStation Plus sería uno de los pilares de la consola, que incluirá cámara y PS Move.

Entre las cosas menos atractivas nos encontramos con que no aceptará juegos usados (todos los juegos deberán ser registrados en PSN), no será compatible con los juegos de PS3 (los juegos clásicos estarán disponibles en la "nube") y contará con un sistema de protección que probablemente nos obligue a jugar siempre conectados... Se habla de un precio de entre 400 y 500 euros. Eso sí, recordad que todo esto no son más que rumores y que Sony todavía no ha confirmado ni desmentido...



Este diseño no es real: es uno más de los muchos que han surgido tras los nuevos rumores sobre PS4.



LEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¡ÚNETE A LA LUCHA EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS CONSTRUIDA!
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PS VITA
PC DVD ROM
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
games
WB GAMES



... la serie *Hitman* la va a desarrollar dos estudios.
IO Interactive ha dicho que adoptarán el modelo Infinity Ward/Treyarch y, así, un otro estudio los ayudará para aumentar el ritmo de lanzamientos.

... *Black Ops II* no ha batido récords anteriores.
Aunque recaudó 500 millones de dólares en 24 horas y en menos de una semana ha vendido cerca de 200.000 copias de PS3, en España, lo cierto es que era difícil superar al primer *Black Ops*, que ostenta las mejores cifras de toda la saga...



... Joe "Mad" Madureira ha dejado Vigil Games.
El responsable de los diseños de Guerra, Muerte y otros muchos personajes del universo *Darksiders* ha dejado el estudio, lo que podría dejar ver que la saga tiene un futuro un tanto negro, por desgracia.

... *Rainbow 6 Patriots* será para la nueva generación.
O al menos ha insinuado eso Yves Gillemot, máximo mandamás de Ubisoft. Según él, "cuando salga, sorprenderá a la industria". Veremos si no es un farol de los gordos...

... Vita ha vendido 47 veces menos que 3DS en Japón.
Esos han sido los datos que ha dado Media Create: en una semana, Vita vendió 4000 unidades frente a las 187000 de 3DS.

ALIENS: COLONIAL MARINES | PS3 | SEGA | SHOOTER | 12 DE FEBRERO

Más modos y opciones para el prometedor *Colonial Marines*

Anunciado en 2008, y tras muchos retrasos, *Aliens: Colonial Marines* ya está casi listo para convertirse en la experiencia "Alien" definitiva. Su trama se insertará entre la segunda y tercera peli, y nos pondrá al frente de un comando de Marines que investiga una alejada colonia sin aparentes señales de vida. La campaña, que aunará tensión y acción, se podrá jugar solo o en cooperativo para 4, utilizando todo el arsenal y tecnología de las películas (como el sensor de movimiento y su típico sonido) para acabar con los xenomorfos en todas sus formas posibles (estrujacaras, reina alien, explosivos...). Pero su gran baza residirá en los modos online, para un máximo de 16 jugadores (aunque habrá modos para menos). El último en desvelarse ha sido Supervivencia, en el que 4 marines deben resistir a los aliens con todos los medios posibles (sellar puertas, plantar torretas automáticas...). Y no será el único modo. En Escape, 4 marines intentarán huir de 4 aliens antes de que acabe el tiempo y hay variantes en las que un alien deberá derrotar a un pequeño grupo de marines. Promete MUCHO.

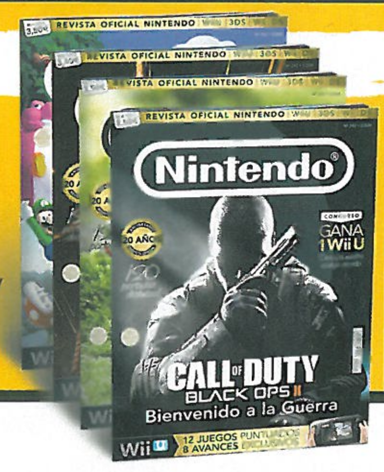
Recreará el universo Alien de forma muy fiel, y ofrecerá unos geniales cooperativo y online.

Los Aliens, en todas sus formas posibles, serán los enemigos a derrotar...

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

WII U, 20 ANIVERSARIO... ¡¡¡Y 20 PORTADAS!!!
Los chicos de la Revista Oficial la lían parda: para celebrar su 20 aniversario, lanzan **20 portadas distintas** dedicadas los juegos más potentes de Wii U. Y analizan los cracks de lanzamiento: ***New Super Mario Bros. U, Nintendo Land, Call Of Duty, FIFA 13, Assassin's Creed III...*** Ah, y repor con el futuro de 3DS.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 30 DE NOVIEMBRE

EXCLUSIVA: MIYAMOTO LO CUENTA TODO SOBRE Wii U
El genio de Nintendo les ha concedido una **entrevista exclusiva** en la que hablan sobre la nueva consola, y también puntúan los primeros juegos. Además, analizan el nuevo ***Call of Duty***, repasan todas las novedades de ***GTA V*** y os cuentan como será **Neo Geo X**. Ah, también regalan un póster doble de ***Ni No Kuni*** y ***CoD Black Ops II***.



DEAD ISLAND RIPTIDE | PS3 | KOCH MEDIA | AVENTURA DE ACCIÓN | 26 DE ABRIL

Muchos más zombis te siguen esperando en el paraíso...

Tras el éxito del primer *Dead Island* y su posterior edición GOTY, Techland ya tiene bastante avanzado el desarrollo de su secuela, que llegará en abril. En ella nos reencontraremos con los 4 protagonistas del juego original, que tras escapar de la isla de Banoi acaban dando con sus huesos en Palanai, otra isla del mismo archipiélago. La novedad es que habrá un quinto personaje, John Morgan, un militar que se entrenó a sí mismo en el combate cuerpo a cuerpo... aunque acabó siendo cocinero de un navío militar que, curiosamente, terminará atracando en Palanai, hogar de otros cientos de miles de zombis. Este entorno, antes del estallido vírico, era el destino favorito de la élite de los ricos, por su proximidad con las junglas más vírgenes y salvajes del archipiélago. Ciudad Henderson es la urbe más grande de esta isla y recordará a algunas ciudades mediterráneas por su ambiente. Allí también nos tocará seguir luchando por nuestra supervivencia, ya sea solos o cooperando con otros jugadores.
Otras mecánicas que también se introducirán es el manejo de barcas, algo imprescindible ya que algunas partes de la isla estarán anegadas. Si Techland consigue pulir los puntos oscuros del original, podemos estar ante un gran juego...

A los cuatro protagonistas del *Dead Island* original se unirá un nuevo miembro, John Morgan, un militar que atraca en Palanai.

Habrá nuevos vehículos como canoas para recorrer las partes anegadas de la isla. Y, por supuesto, volverán los coches...

HABLAMOS CON **MANUEL DEL CAMPO**, DIRECTOR DEL **MÁSTER** EN PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS

El máster te permite tener una formación muy potente en muy poco tiempo

La Escuela de Periodismo de Axel Springer está dando los últimos toques al Máster en Periodismo de videojuegos y Manuel del Campo, director del máster, os cuenta todos los detalles.

Manuel del Campo, publisher de las revistas de videojuegos de Axel Sringer, y director del máster.

El Máster tiene como objetivo formar a aquellos que quieran convertir su pasión por los videojuegos en su trabajo. Manuel del Campo, director del máster, nos hace un hueco para contarnos qué significa para él este nuevo proyecto, cómo ve el futuro del periodismo o cómo empezó su carrera, hace ya más de 20 años. Con esa experiencia y una carrera profesional de la que se enorgullece, Manuel nos habla del periodismo de videojuegos.

¿Te hubiera gustado recibir este máster?
Sin duda, hubiera sido una forma de aprender en 6 meses lo que me ha costado casi 20 años. Es una forma de adquirir muchos conocimientos en muy poco tiempo y de la mano de gente que lleva trabajando en esto muchos años. Los profesionales de Axel hemos abordado todos los ámbitos del periodismo, hemos tenido la posibilidad, y no todo el mundo la tiene, de trabajar en print, en digital. De tener múltiples experiencias en muchos sentidos. El máster hubiera sido una buena forma de reducir el aprendizaje.

¿A quién le recomendarías que hiciera el máster?
Al que le apasionen los videojuegos y la comunicación. Lo que buscamos con este máster es que el alumno se especialice en la nuevas tendencias de comunicación y aprenda los entresijos de la industria de los videojuegos. En unos meses va a conseguir profundizar en estos conocimientos para poder empezar a trabajar desde el primer día.

3. ¿Qué salida profesionales tiene el máster?
Las salidas profesionales están enfocadas a la comunicación especializada en videojuegos. En cuanto a revistas, la mayor parte pertenece a Axel Springer y en webs la oferta es infinita. Además, hemos decidido que la persona que consideremos que realiza el master de forma más brillante se mantenga vinculada con Axel Springer, por lo que hay una posibilidad real de que tenga trabajo. El resto tendrán una formación tan potente y actual que les va a ser bastante fácil trabajar en alguno de nuestros productos o en cualquier medio especializado en videojuegos.

4. Algunos alumno pueden sentir un freno al ver la situación actual del periodismo, ¿qué les dirías?
Les diría que si es lo que quieren, que lo hagan. Para mí el periodismo seguirá existiendo y se necesitarán periodistas de calidad para desempeñarlo.

5. Otro freno puede ser el precio... ¿Qué dirías?
Todo hay que mirarlo desde un punto de vista relativo. Y hay que compararlo con lo que supone una carrera de cinco años. Todos los que hemos estudiado una carrera sabemos que supone una inversión muy grande y además no estás trabajando. Si haces el cálculo de lo que puedes empezar a ganar en esos 5 años verás que te compensa. El máster es una inversión que se rentabiliza en poco tiempo y

LOS **PROFESORES** DEL MÁSTER

El profesorado del máster está compuesto en su mayoría por profesionales de Axel Springer, desde Hobby Consolas a Playmanía o la Revista Oficial Nintendo. Además, para algunos talleres o cursos contará con la colaboración de profesionales de reconocido prestigio en el sector de los videojuegos en nuestro país.


Manuel del Campo
Publisher del área de videojuegos
Ética periodística


Javier Abad.
Director de Hobby Consolas
Redacción en medios especializados


Juan Carlos García.
Director de Revista Oficial Nintendo
Organización de equipos


Sonia Herranz.
Directora de Playmanía
Periodismo de opinión


José Luis Sanz.
Director de hobbyconsolas.com
Taller: del papel a la web


Rubén Guzmán.
Redactor Jefe de Revista Oficial Nintendo
Creación de guiones


David Martínez.
Redactor Jefe de Hobby Consolas
Elaboración de textos online


Daniel Acal.
Jefe de sección de Playmanía.
Cómo se hace una review


Dani Quesada.
Jefe de sección de Hobby Consolas
Cómo actuar ante la cámara

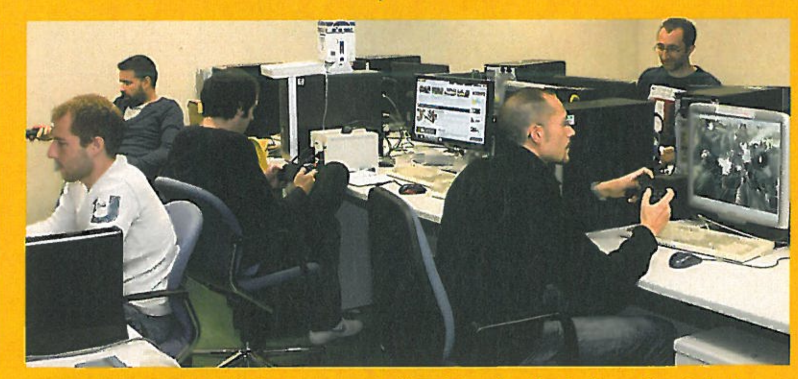

Javier Alvariño.
Coordinador Social media
Utiliza las redes sociales


Justo Moreno Ramos.
Editor de vídeo de hobbyconsolas.com
Cómo editar y montar un vídeo


Miguel Castillo.
Director de New Media
Elaboración de contenido digital



■ Los alumnos tendrán la posibilidad de trabajar codo con codo con los el equipo de Axel Springer, descubriendo y experimentando cómo es el día a día de una redacción.



■ Nuestro laboratorio de videojuegos es un sitio clave de la redacción. Aquí se analizan todos los juegos que llegan, se graban vídeos, se sacan capturas... Anímate, podrías salir en esta imagen...

» ASÍ ES EL **MÁSTER** DE PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS

El máster en periodismo de videojuegos es presencial y está dirigido a todo apasionado del mundo de los de los videojuegos y la comunicación.

- **Cuándo:** del 1 de febrero a julio a 2013.
- **Dónde se imparte:** en las instalaciones de Axel Springer en Madrid.
- **Metodología:** el máster es 100% práctico y arranca con una metodología totalmente diferente basada en el concepto aprende-experimenta-aplica. Es decir, los alumnos aprenderán la profesión paso a paso, con los mejores profesionales y lo pondrán en práctica en Axel Springer o en empresas colaboradoras. Comprobarán cómo es el día a día en una redacción, cómo se eligen las noticias, se elaboran, se graban...
- **Objetivo:** formar profesionales con los conocimientos y experiencia en los medios especializados en información de videojuegos. Para que la salida profesional sea una realidad.
- **Programa:** está dividido en cinco módulos en los que los alumnos aprenderán todos los conocimientos que necesitan para enfrentarse al mundo laborar.

¿Quieres más información? Entra en: http://escuela.axelspringer.es/

La escuela de periodismo de Axel Springer se prepara para abrir sus puertas y hacer realidad el sueño de muchos: convertirse en periodistas de videojuegos.

damos la posibilidad de que se pague mes a mes. Lo importante es que valoren lo que supone una formación de este tipo por el método convencional y lo que estarán ahorrando (y ganando) por poder trabajar desde que acaben el máster.

6. El Máster incide en la parte práctica de la profesión, ¿qué crees que es más importante: los conocimientos teóricos o la práctica?
Ambas partes son importantes, pero la parte práctica no está en los libros. Tienes que experimentarla. En este máster los alumnos tendrán la oportunidad de ver el día a día en las redacciones, las dificultades a los que nos enfrentamos, los procesos de trabajo...

7. El profesorado cuenta con muchos de tus compañeros, ¿qué destacarías de ellos?
Lo primero que destacaría es que son profesionales como la copa de un pino, muchos de ellos con años de experiencia. Además, todos están muy ilusionados con este proyecto...

8. Y tú, ¿cómo afrontas este reto?
Lo afronto con mucha ilusión. Siempre me ha gustado la enseñanza, poder transmitir mis conocimientos. Ahora tengo la oportunidad. Así que estoy muy orgulloso y muy motivado.

9. ¿Qué tipo de alumnos queréis que se formen en el Máster?
Queremos que los alumnos del máster quieran de verdad convertirse en periodistas de videojuegos. En esta primera edición sólo podrán acceder 15 alumnos, los que superen las pruebas de admisión. Voy a valorar la iniciativa, la creatividad, la disciplina. Para mí la actitud es muy importante.

10. ¿Por qué Axel Springer se lanza con este proyecto en este momento?
Porque estamos en un momento en el que Axel Springer España apuesta por los proyectos innovadores y la filosofía de compartir tus ganas de aprender. Además, sabes ¿cuál es la pregunta que más veces he recibido durante estos años de profesión, por encima de "quién es Yen"? ¿Qué puedo hacer para trabajar en Hobby Consolas? Así que el máster nace como respuesta a esa pregunta. Este proyecto quiere cubrir una necesidad que hemos detectado durante años. Ahora todos los que quieran tienen la oportunidad de convertirse en un periodista especializado en videojuegos.

11. Recuerdas tu entrevista de trabajo en Axel Springer, ¿cómo fue?
Entré aquí hace 20 años, por un amigo con el que compartí facultad que sigue en el sector, José Luis del Carpio, Pepo, que está en una distribuidora, Koch Media. Me llamó porque estaban buscando gente para Hobby Consolas, que era la primera revista de videojuegos de este país. La prueba me la hizo Juan Carlos García, actual director de la revista Oficial Nintendo y tuve que probar *The Legend of Zelda* de Super Nintendo. Fue una experiencia muy emocionante. Viéndolo desde el presente me hubiera gustado tener más conocimientos.

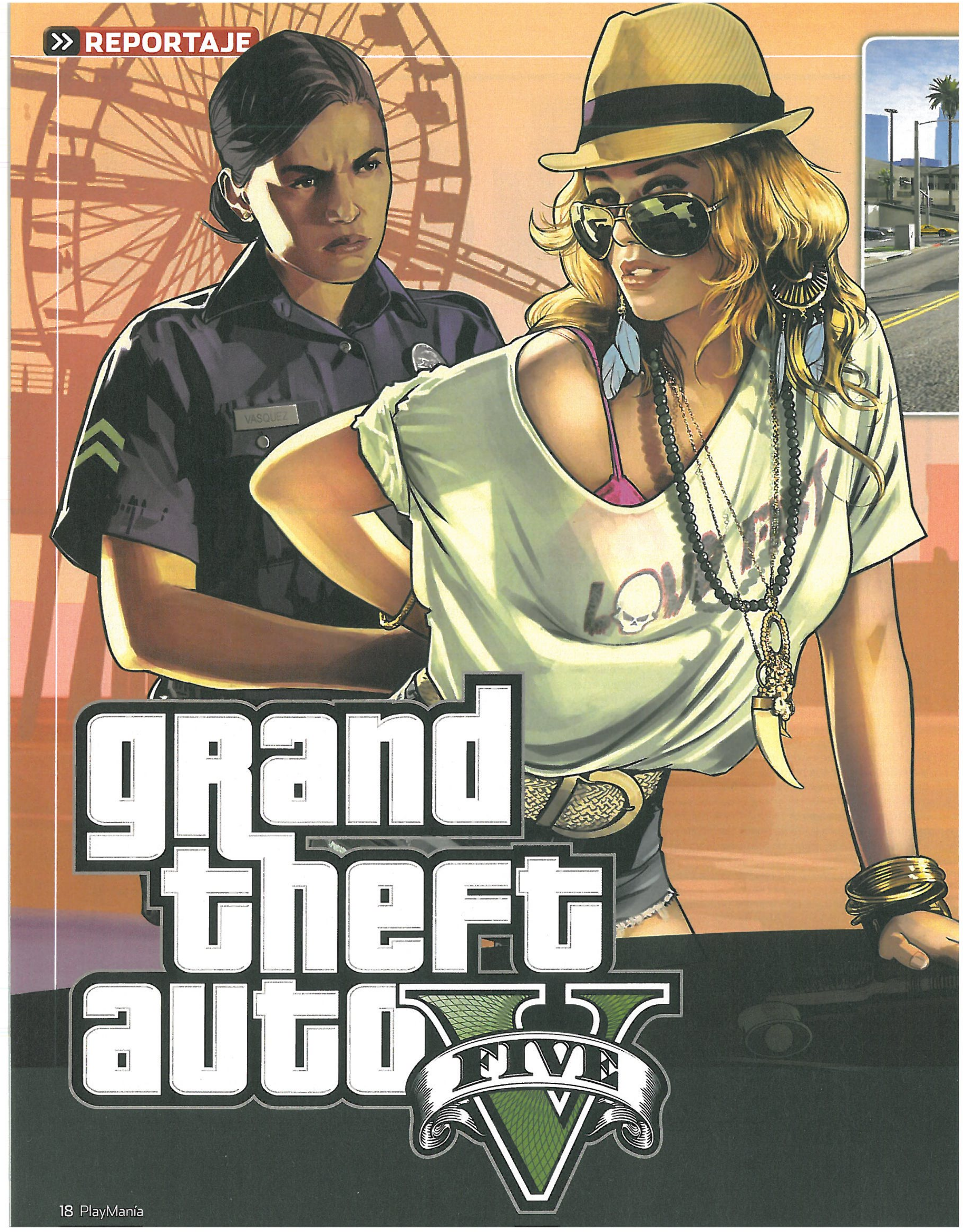
12. ¿Qué momento de tu carrera profesional recuerdas más especial?
Recuerdo muy buenos momentos, como entrevistar a los grandes del videojuego como Miyamoto, eventos como el E3 y sobre todo la posibilidad de viajar... Mi etapa como redactor es inolvidable. Recientemente he viajado de trabajo por otras razones y no es lo mismo... También recuerdo el momento en el que me nombraron Director de la revista. Fue muy especial. Llevaba tiempo recogiendo muchas ideas, escuchando las opiniones de los usuarios y cuando por fin tuve la oportunidad de dirigir la revista, la hice a mi imagen y semejanza. Se produjo una relación simbiótica con ella... Había estado años aprendiendo y ya podía darle forma.

13. Estamos viviendo una época difícil para el periodismo, ¿cuál crees que es el futuro?
Yo creo que en este mundo incierto va a primar la calidad de los contenidos. Es verdad que ahora cualquier persona puede tener su blog, que cualquiera puede empezar a escribir, a informar. Yo creo que la diferencia la va a marcar la calidad. No es lo mismo una información contrastada, sacada de fuentes fiables que otra basada en los rumores. Creo que el usuario siempre valorará esa calidad.

14. ¿Qué consejo le darías a todos los futuros periodistas de videojuegos que quieren triunfar?
Que se formaran, que aprendieran idiomas, el inglés es fundamental, y que lucharan por lo que quieren.

15. ¿Qué cualidades tiene que tener un buen periodista de videojuegos?
Que le gusten los videojuegos, que sea perseverante y con dedicación. Con el nuevo periodismo no existen jornadas de trabajo, es el 24/7. Las webs, las redes... no entienden de horarios. Tienes que estar pendiente de la actualidad, dispuesto a hacer un viaje en fin de semana, a escribir una noticia el sábado... Que le guste comunicar y compartir: pasarte un videojuego y querer compartir tu opinión sobre él.

16. ¿Cuál es la mejor consejo que te han dado para tu carrera profesional?
He tenido la suerte la de recibir muy buenos consejos. El que más me ha ayudado es algo que me dijo una persona que ya no trabaja aquí y es "ponte siempre objetivos ambiciosos". Es decir, ponte el objetivo alto para alcanzar el máximo.


VASQUEZ
grand theft auto
FIVE
V

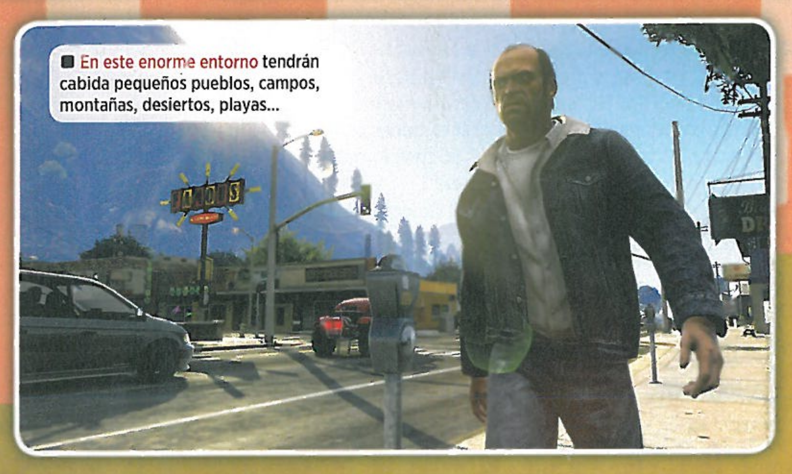

■ *GTAV* nos llevará a una magistral recreación de L.A. donde viviremos una historia de robos y atracos protagonizada por 3 personajes distintos




■ Podremos pilotar aviones desde el comienzo de la aventura. Uno de los protas fue piloto en el pasado...


■ El tamaño del escenario será enorme, tanto como los mapas de *GTAIV*, *San Andreas* y *RDR* juntos...

PS3 ROCKSTAR AVENTURA DE ACCIÓN PRIMAVERA


■ En este enorme entorno tendrán cabida pequeños pueblos, campos, montañas, desiertos, playas...

¿LA AVENTURA CRIMINAL **MÁS GRANDE** JAMÁS JUGADA?

Sólo hizo falta un tráiler con las primeras imágenes de juego de *GTAV*, y el mundo se volvió loco. Ahora, con los primeros detalles reales en la mano, hay motivos de sobra para perder la cabeza...

Basta con pronunciar 3 letras, *GTA*, para saber de qué hablamos: aventuras en mundo abierto, de temática criminal y una genuina ambientación. *GTAIV*, con más de 25 millones de copias vendidas en todo el mundo, es la entrega más exitosa de toda la saga y superar eso sin repetirse no es una tarea sencilla. Sobre todo cuando la saga ya ha experimentado con muchas variables: entornos más grandes, vehículos aéreos, mayores opciones de personalización, minijuegos más profundos... Entonces, ¿por dónde podrá sorprender e innovar *GTAV*?

Una aventura para tres

El origen de *GTAV* lo encontramos en *GTAIV* y *Episodes from Liberty City*. La posibilidad de manejar diferentes personajes en un mismo entorno y poder disfrutar de historias radicalmente distintas es lo que vamos a encontrar en *GTAV*. Es decir, tres protagonistas distintos entre los que podremos intercambiar el control con sólo pulsar un botón y que permitirán a Rockstar narrar una historia más compleja de lo habitual y de una forma más natural. Y es que, además, cada personaje será "de su padre y de su madre", con un perfil psicológico, motivaciones y habilidades muy diferentes. Así conoceremos a Michael, un ladrón de bancos retirado que goza de una vida de lujo gracias a protección de testigos, aunque sus problemas familiares le »

3 protagonistas, una aventura

Una de las principales novedades de este *GTA* es que no tendremos un único protagonista, si no tres. Y cada uno con una personalidad muy bien definida (un acomodado ladrón de bancos retirado, un ambicioso joven que quiere ganar dinero y un desequilibrado con inclinaciones violentas) y unas habilidades propias. Sobra decir que, además, cada uno tendrá su propia historia, su propio arco argumental dentro del juego.

■ Trevor es el "chalado" del grupo. Viejo amigo de Michael y compañero de atracos.

■ Franklin es el más joven, un veinteañero que quiere ganar pasta rápido como sea...

■ Michael, ladrón de bancos retirado, quiere volver al "tajo" para seguir sintiéndose vivo...



Drogas, pobreza, capital del cine y el porno... L.A. tiene muchas facetas, y casi todas se retratarán en el juego de forma ácida y paródica...



La tecnología vista en *Red Dead Redemption* para recrear animales volverá refinada en *GTAV*. Chop, el rottweiler de Franklin, está genialmente animado.



incitarán a volver a robar. Junto a él estarán Trevor, antiguo compañero de atracos con un desequilibrio mental importante (tiene destructivos ataques de ira) y Franklin, un veinteañero que quiere ganar pasta rápido y que trabaja "recuperando" coches impagados para un concesionario de lujo armenio.

Cambiar de personaje será tan sencillo como pulsar un botón, siempre y cuando no estemos inmersos en una misión. El cambio se plasmará mediante un zoom que nos alejará del personaje que controlamos hasta una vista aérea tipo Google Maps, para localizar al nuevo personaje y acercarnos a él. Esto nos permitirá recorrer grandes distancias en poco tiempo (los protagonistas vivirán muy alejados), ver su día a día y pillarles en todo tipo de situaciones. Y tranquilos, que estos cambios también estarán en las misiones. Por ahora sólo se ha visto un ejemplo, en el que el trío debe rescatar a un personaje en las oficinas de lo que sería la CIA. La extracción es en helicóptero y a lo largo de la misión iremos cambiando de personaje para seguirla hasta desde 3 perspectivas distintas. Con Trevor podemos pilotar mientras huimos, con Michael disparar desde la parte trasera del helicóptero y con Franklin realizar labores de apoyo con un rifle de francotirador desde lejos. ¿Con quién elegirías terminar la misión? Podemos esperar cosas muy grandes de esta nueva mecánica de juego...

Bienvenidos a Los Ángeles

Gracias al cambio de personaje podremos recorrer grandes distancias en poco tiempo y eliminar tiempos muertos, algo fundamental si tenemos en cuenta que la superficie de juego será similar a la de *GTA San Andreas*, *GTAIV* y *Red Dead Redemption* JUNTAS. Y todo para recrear una única ciudad, Los Santos (la versión Rockstar de Los Ángeles) y sus alrededores, desde montañas a costas y asentamientos periféricos. El objetivo era captar el "feeling" de la ciudad, algo que según ellos no lograron hacer a la perfección en *San Andreas*. Ahora encontraremos una ciudad mucho más real, con entornos clave como Venice Beach o Santa Mónica mejor recreados, por no hablar de los asentamientos de mendigos, el paseo de las estrellas, el centro financiero con sus rascacielos, sus interminables atascos y un largo etcétera de lugares reconocibles. Esta variedad, sumada a desiertos, bosques, montañas y playas va a permitir que cambiar de personaje sea casi como



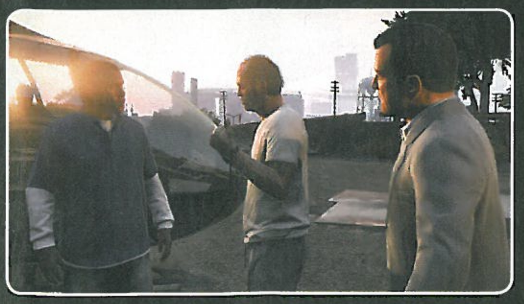
Los motores Rage y Euphoria se han refinado para mostrar en pantalla una ciudad más detallada y viva.



En Los Santos habrá muchos eventos aleatorios (autoestopistas, tiroteos...) y peatones que nos encargarán misiones.

cambia de héroe cuando quieras

Cambiar de personaje será una de las claves de esta aventura. Podremos hacerlo libremente si no estamos en una misión y, si estamos en una, dependerá de si nos acompañan o no los otros 2 protagonistas. En las misiones en las que los 3 personajes trabajan juntos, como los atracos a los bancos o una misión de rescate, cambiar de personaje nos permitirá disfrutar de distintos enfoques de la misma misión: podemos pasar de pilotar un helicóptero a proteger su vuelo disparando desde el interior de la nave o incluso cambiar a una posición alejada para disparar con un rifle de francotirador...



EL CAMBIO. Entre misiones podremos cambiar libremente entre los tres personajes, con una cámara tipo Google Earth para ilustrar el cambio. Estando en una misión, podremos cambiar de personaje en momentos puntuales...



PILOTAR. Sirva como ejemplo la misión que han mostrado hasta ahora. En ella hemos rescatado a un personaje de las garras de la "CIA". Si cambiamos a Trevor, pilotaremos el helicóptero, pero si cambiamos a Michael o Franklin...



■ Motos de agua, deportivos, cazas, motos... Habrá gran variedad de vehículos ficticios.

Fiel a su fórmula, *GTAV* nos contará una historia (esta vez de ladrones) en un escenario genuino y fiel al ambiente de una ciudad real, la soleada Los Ángeles.

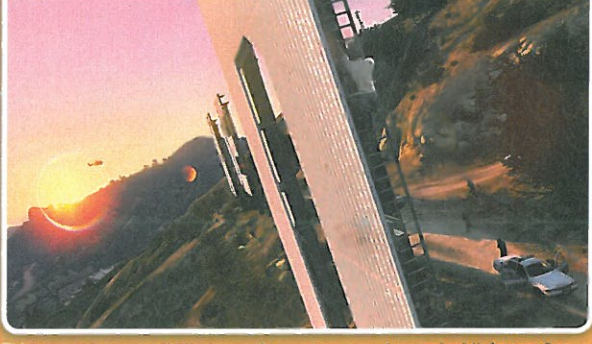
cambiar de escenario. Y tranquilos, que al que le guste conducir disfrutará de un montonazo de eventos aleatorios al estilo *Red Dead Redemption* (recoger a un autoestopista, detener a un ladrón de bolsos, robar un furgón, vernos involucrados en un tiroteo entre bandas en el desierto...) y, como en *GTAIV*, peatones únicos que nos contarán su historia y propondrán misiones.

Atraco a las 3, a las 4 y a las 5...
Como habréis deducido por el pasado de dos de los protagonistas, *GTAV* se centrará en los robos de bancos, algo que no es descabellado dado el éxito que tuvo la misión Three Clover Leaf »

■ Rockstar explorará nuevas ideas en *GTAV*, como los problemas de Michael con su mujer y la dificultad para comunicarse con sus hijos.

DEFENSA Y APOYO. Pasaremos al interior del helicóptero para defenderlo o incluso a una posición más alejada para cubrir la huida con un rifle de precisión. Es sólo un ejemplo, pero basta para hacerse una idea de las posibilidades...


Otro elemento que vuelve es el paracaídas, con el que podremos realizar también saltos base como en *Gay Tony*.


Vinewood, monte Chiliad... muchas zonas y nombres coincidirán con *San Andreas*, aunque Rockstar ha dicho que no aparecerán los personajes de PS2.

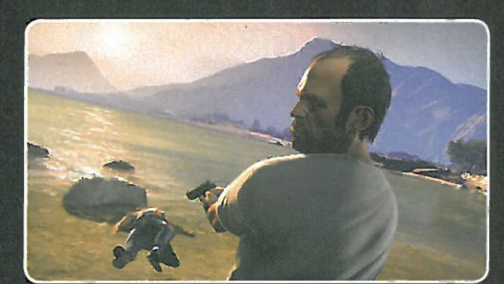


novedades y mejoras

Rockstar está revisando todas y cada una de las mecánicas de juego, desde el control de los coches al sistema de apuntado con las armas, para crear la experiencia en mundo abierto definitiva...


MINIJUEGOS. Tenis, golf, yoga, triathlón... habrá muchas tareas secundarias, algunas casi podrían ser juegos independientes.

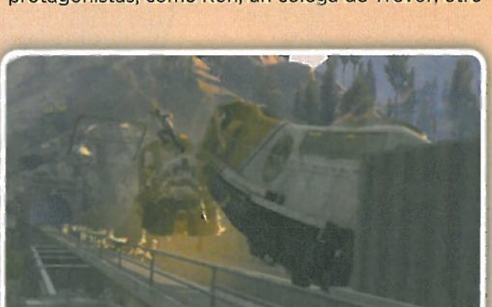

CONDUCCIÓN. Rockstar quiere que, cuando montes en un coche, las sensaciones se parezcan más a las de un simulador.

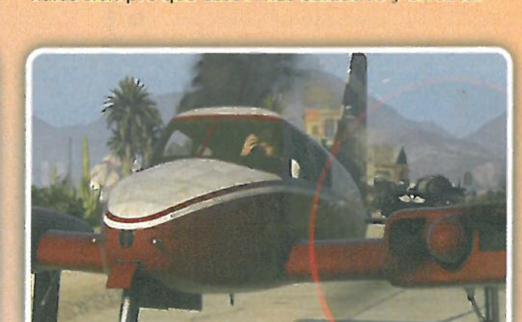

ACCIÓN. Las mejoras también van a llegar al sistema de puntería y combate cuerpo a cuerpo, que será más profundo.

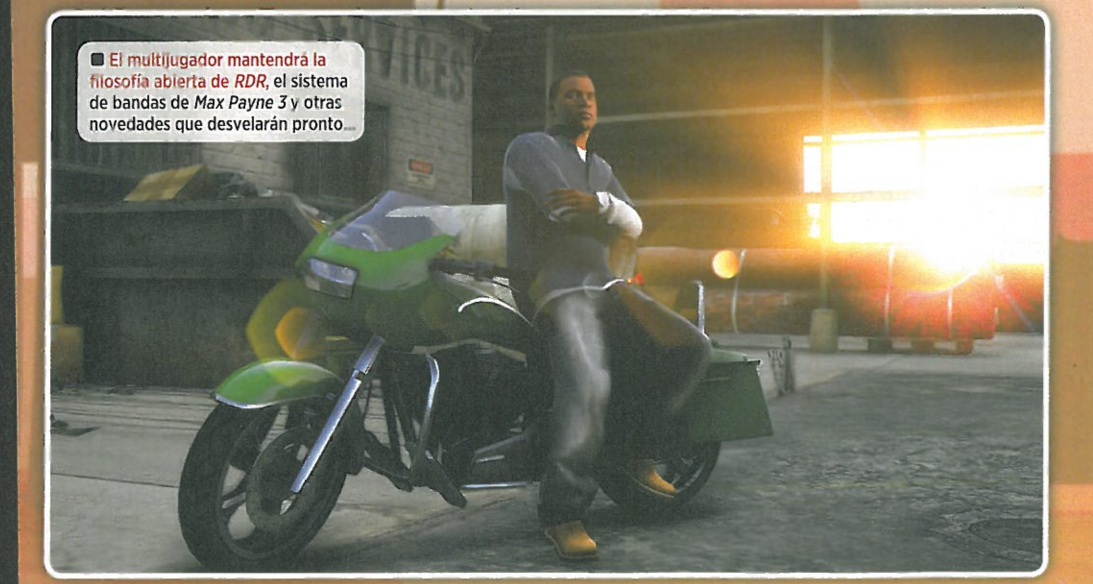
de *GTAIV*, que iba de atracar un banco. Pues imaginad con el cambio de personajes como puede ser una situación así: alguien controlando a los rehenes, otro esperando en la puerta la llegada de los primeros polis para abatirlos y un tercero forzando la caja fuerte... Rockstar ha dicho que aún no está lista para mostrar esta parte, pero aseguran que están preparando la "versión jugable" del atraco más grande jamás diseñado para un juego. Les creemos. Este alejamiento del mundo de la mafia va a traer parejo un elenco de personajes secundarios aún más variopinto, que irán desde la familia de Michael (su mujer Amanda o sus hijos dejarán algunos diálogos brillantes) a amigos y conocidos de los otros protagonistas, como Ron, un colega de Trevor, otro lunático con teorías conspiratorias que promete dejarnos muy buenos ratos. Eso sí, no esperéis ver ninguna cara conocida de *San Andreas*. Para Rockstar, los personajes de los juegos de PS2 forman parte del universo "de definición estándar", mientras que los personajes de *GTAIV* y los episodios forman un universo en alta definición. Y de estos últimos, sí que veremos a algún personaje secundario...

Más grande, más variado... más divertido

No faltará otro de los pilares de *GTA*, la variedad y cantidad de tareas opcionales. Y ahí entrará en juego otra de las lecciones aprendidas con *RDR*: es preferible tener menos minijuegos y tareas opcionales siempre que estén más cuidados y ofrezcan

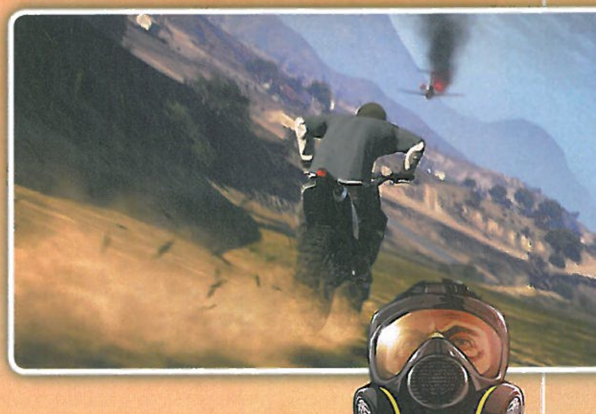





El multijugador mantendrá la filosofía abierta de *RDR*, el sistema de bandas de *Max Payne 3* y otras novedades que desvelarán pronto...


Rockstar no ha explicado el sistema de presión policial, pero habrá persecuciones por los lugares más recónditos de la ciudad.


Los atracos serán una parte central del juego. Aún no se han mostrado las mecánicas, pero habrá cambios de personaje seguro.



Rockstar promete estar creando las mejores recreaciones jugables de un atraco, aparte de ofrecer eventos aleatorios, más minijuegos y mucho más.

mayor profundidad. Y cuando decimos menos, no es que vayan a ser pocas: yoga, tenis, golf, triathlón, carreras con motos de agua, salto base y muchas más. Incluso están trabajando para que cada uno de los protagonistas tenga una o dos actividades exclusivas que encajen con su carácter... También volverán las opciones para personalizar con ropa (que serán distintas para cada personaje), las cadenas de televisión con sus alocados programas (prometen sorprendernos), emisoras de radio con divertidos anuncios y muchas horas de música... Y un último apunte: el sistema económico tendrá un papel mucho más fuerte. Los 3 personajes se moverán por dinero y, aunque no podremos comprar casas ni propiedades, podremos invertir y comprar otros elementos que según Rockstar nos mantendrán enganchados al juego incluso después de completar la aventura... A ver cuándo cuentan más.

Lo que no veremos y lo que queda por ver

La lista de mejoras abarca desde música dinámica que variará según cambie la acción en las misiones, a una conducción más realista y un sistema de lucha más completo. Hasta se ha actualizado el móvil, que será un iFruit (en clara alusión a iPhone) y ofrecerá nuevas funciones. Del mismo, algunas cosas de anteriores entregas se quedarán por el camino: los "ligues", la compra de viviendas y propiedades, el gimnasio (nuestros personajes no podrán engordar o ponerse cachas como en *San Andreas*). Eso sí, todavía quedan muchas cosas por aclarar, como las mecánicas de un atraco o las posibilidades del multijugador, del que sólo se sabe que "importará" el sistema de bandas de *Max Payne 3*, que habrá modo libre y que accederemos a las partidas competitivas desde el interfaz del juego... Todo se irá desvelando poco a poco, aunque de momento ya pinta de lujo...



Las emisoras y la música licenciada vuelven, pero aún no han dado nombres.


Las misiones tendrán música ambiental dinámica, otra novedad.

La recreación definitiva de Los Ángeles



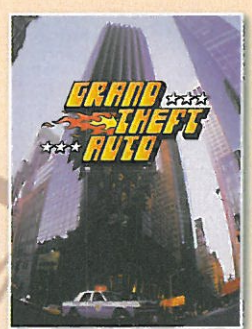
EL AMBIENTE DE LA CIUDAD. En Rockstar no quedaron muy contentos con la recreación de Los Santos de *San Andreas*, por lo que han rediseñado la ciudad de cero, captando de forma más precisa y milimétrica todos sus puntos claves (Venice Beach, Beverly Hills, el "Downtown" o centro...) y sus problemas del día a día (atascos, barrios de mendigos...)



DIVERSIDAD CALIFÓRNIANA. Aunque *GTAV* sólo ofrecerá una ciudad, lo cierto es que será más grande que los escenarios de *San Andreas*, *GTAIV* y *Red Dead Redemption* juntos. Eso va a permitir que haya una gran variedad de paisajes: montañas, bosques, desiertos, playas... Todo genialmente recreado y con una ambientación muy, muy distinta según la zona.

historia de una saga

curiosidades sobre...



■ **El origen de *Grand Theft Auto* era un juego de coches** llamado *Race 'n' Chase*, con vista aérea. Poco a poco fue mutando y complicándose hasta convertirse en el primer *Grand Theft Auto*.

■ **El lanzamiento de *Tomb Raider*** el otoño anterior puso de muy mal humor a Sam Houser (el máximo responsable de la saga) por sus gráficos 3D, que hacían parecer a su *Grand Theft Auto* un juego desfasado.

■ **La BBFC, el organismo que regula la calificación de los juegos y películas en Reino Unido,** ya estuvo a punto de calificar al primer *Grand Theft Auto* como un juego ilegal por su contenido violento. Años más tarde, eso acabó pasando con otro juego de Rockstar, *Manhunt 2*, que finalmente salió censurado.

■ **Las primeras reviews de *GTA*** lo pusieron "a caldo" principalmente por los gráficos, aunque tuvo buena recepción de público y se convirtió en un juego de culto. En todo el mundo, entre PC y PSone, superó el millón de copias vendidas.

■ **Aparecieron las primeras webs de fans** centradas en el juego. Una incluso llegó a crear listado con los horarios y las paradas por las que circulaban los trenes de *Grand Theft Auto*...





■ **El acrónimo "GTA"** lo empezó a utilizar Rockstar con esta entrega, no con la primera ni su expansión, *London*.

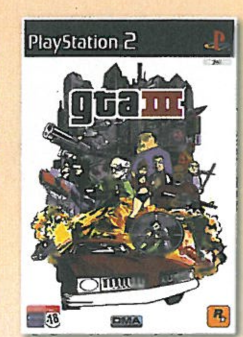
■ **Para la promoción de la secuela,** Rockstar utilizó por primera vez las mismas herramientas que Def Jam Records: camisetas y pegatinas (con las que sembraron hasta el último rincón de Los Ángeles, la ciudad donde se celebró la feria E3 de ese año).

■ **Y hablando de la feria E3,** en los pasillos que unen los pabellones dejaron "abandonadas" pequeñas bolsas con píldoras de mentira que llevaban el logo del juego grabado... La maquinaria de márketing de Rockstar empezaba a despuntar.

■ ***GTA2* fue el comienzo** de la tensión entre David Jones, diseñador jefe de DMA (considerado el "Spielberg" de los videojuegos y responsable de éxitos como *Lemmings*) y Sam Houser. El primero acabó abandonando la compañía años después.

■ **Esta entrega fue la última en 2D** que se hizo a "matacaballo", con un plazo para terminarlo y así poder rentabilizar el éxito en PSone. Tendríamos que esperar hasta el lanzamiento de *Vice City* para que se implantara la máxima que aún sigue vigente: los *GTA* se lanzarán cuando estén listos y tengan los mínimos de calidad de la saga. Nunca antes, pase lo que pase.





■ **Take-Two se hizo con los derechos** para distribuir *State of Emergency*, el juego de revueltas callejeras, que coincidió en el E3, con *GTAIII* y acaparó más atención. Lo que de nuevo desató la ira de Sam Houser (quien solía pagarlo destruyendo a golpes su teléfono).

■ **El iraní Navid Khonsari** fue el director de las escenas de vídeo. La consigna que le dieron fue "que sea real, real... REAL".

■ **Una de las primeras cosas que hizo Khonsari fue recrear el robo de un coche.** Al actor que hacía de conductor le dijo que se aferrara al volante como si le fuera la vida en ello y al ladrón que gritara con todas sus fuerzas, sin que el otro lo supiera, para que el resultado fuera lo más realista. Los hermanos Houser quedaron encantados...

■ **El protagonista de *GTAIII* no tenía voz,** pero sí los personajes para los que trabajaba, que por primera vez hablaban. Sus voces las pusieron actores como Michael Madsen (Reservoir Dogs) o Kyle MacLachlan (Twin Peaks).

■ **La revista Los Angeles Times publicó una entrevista con Jason Rubin,** co-fundador de Naughty Dog (*Crash Bandicoot*) quien afirmó que "vender *GTAIII* es como vender cigarrillos a los niños". Se quedó a gusto... aún sin razón.



¿sabías que...?

... la madre de los hermanos Sam y Dan Houser (responsables de *GTA*), Geraldine Moffat, era una actriz que en 1971 estrenó "Asesino Implacable"? una película sobre el crimen británico con grandes persecuciones? Poco después del estreno nació Sam, lo que pudo haberle "influido" en su pasión por el género.

... Sam Houser comenzó su andadura en el sello musical de Bertelsmann y de ahí saltó a BMG Interactive, donde desarrollaron el primer *Grand Theft Auto*?

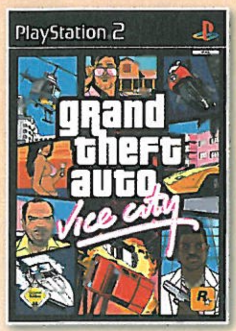
... una de sus fuentes de inspiración de Sam Houser fue Def Jam Records y cómo su fundador Rick Rubin la puso en marcha desde su dormitorio en la universidad? Incluso su espíritu rebelde fue su inspiración. Algo parecido quería crear con los videojuegos.

... Rockstar North, el "corazón" de la compañía, en origen era DMA Design? Este grupo de escoceses crearon algunos de los mayores éxitos del ordenador Amiga y son padres de los famosísimos *Lemmings*.

... tras lanzar BMG el primer *GTA* en PC y aprovechando las buenas ventas en USA, vendieron la compañía a la recien creada Take-Two?

... el logo de Rockstar se grabó por primera vez en una placa de madera en un parque de atracciones de New Jersey (placa que ha sido homenajeada en la intro de algunos juegos de la casa)? Grabaron otra placa para ponerla en la oficina, al lado de ésta, que rezaba "que os jodan, cabrones".

Este año la saga *GTA* ha cumplido 15 años de vida, un largo camino en el que hemos podido disfrutar de más de una docena de juegos y una enorme transformación que nos ha llevado desde mundos 2D con vista aérea a ricas recreaciones de ciudades reales, de personajes mudos a verborréicos secundarios o de composiciones creadas para el juego a verdaderos himnos licenciados de géneros como el rock o el reggae. Y, tras estos colosales mundos interactivos, se esconde el trabajo de cientos de personas, miles de horas invertidas para crearlos y, por supuesto, muchos datos y curiosidades que no todo el mundo conoce...



■ **La carátula de *Vice City*** fue la primera, en Europa, en introducir las famosas viñetas. Y en todas las posteriores, la primera viñeta tiene un helicóptero (menos en la de *Chinatown Wars*)...

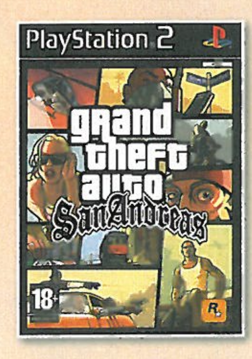
■ **El equipo de *Vice City* sólo tuvo 10 meses** para crear el juego, con un presupuesto de 5 millones de dólares. Y eso que fue el juego más grande de Rockstar hasta la fecha: 82 escenas de vídeo, 200 páginas de guión, 300 páginas para las emisoras, 600 de diálogos de los peatones...

■ **Poco antes de firmar el contrato,** Ray Liotta, la voz de Tommi Vercetti, "vaciló" a los hermanos Houser. Se quedó muy serio en mitad de la reunión y en plan mafioso les dijo: "¿De qué coño os reís?". Después se quejó de que le pagaron poco...

■ **Los Houser también idolatraban a Burt Reynolds,** pero trabajar con él les gustó menos, al llegar a amenazar a Dan así: "aquí va haber 2 golpes, yo golpeándote a ti, y tú golpeando al suelo".

■ **El abogado Jack Thompson empezó a su cruzada mediática** asociando la masacre de Columbine o el francotirador de Beltway con el juego. En octubre de 2003 representó a las familias que padecieron la locura homicida de 2 jóvenes que echaron la culpa al juego y luego se retractaron.





■ **En los viajes de documentación** para *San Andreas*, Marc Fernandez (productor de Rockstar) visitó la parte más chunga de LA, acompañado por Estevan Oriol, manager de hip-hop. El barrio era tan peligroso que cuando un tipo empezó a gritar que bajaran la ventanilla Marc pensó que iba a matarlos... y sólo era un amigo de Oriol.

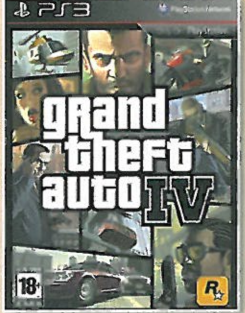
■ **Marc dejó Rockstar para fundar Cashmere Games.** El nombre del estudio era una puya directa hacia Sam Houser, quien regalaba jerséis de cashmere a los miembros más destacados de Rockstar.

■ **Se planteó que existieran 2 versiones de *San Andreas*,** una AO (para adultos) con escenas de sexo explícito y otra sin ellas. Se desechó porque reduciría un 80% su presencia en tiendas.

■ **Aún así saltó el escándalo "Hot Coffe",** por un minijuego "porno" que debía haber sido eliminado del código y que los modder encontraron. Se llevó el juego a juicio y en 2008 la sentencia obligaba a Rocktar a indemnización a los ofendidos con 35$.

■ **Para quitarle el acento británico de los Houser** a la guerra de bandas de *SA*, contrataron a DJ Pooh, el guionista que participó en la película "Friday" del también rapero Ice Cube.





■ **El salto a la alta definición** vino acompañado por el nuevo motor, Euphoria, que añade inteligencia artificial y biomecánica y es capaz de dar vida a animales, lo que veremos por primera vez en *GTAV*.

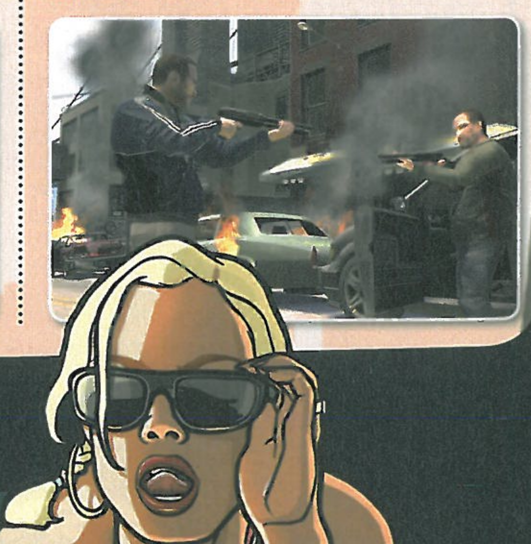
■ **Para recrear este New York virtual** se estudiaron ingentes cantidades de datos, algunos tan *absurdos* como el ratio de taxis frente a turismos de particulares o el plano de alcantarillado de la ciudad.

■ **Con *GTAIV* dejaron atrás la idea de fichar a actores famosos** para doblar a los personajes. En *GTAV* volverán a reclutar actores desconocidos: el resultado final gusta más a los Houser.

■ ***GTAIV* fue el primer juego poligonal** de la saga que tuvo lanzamiento simultáneo en dos consolas, rompiendo así la exclusividad de Sony. De hecho, Microsoft pagó 50 millones de dólares para que Rockstar lanzara en Xbox 360 dos episodios adicionales exclusivos... que salieron también en PS3.

■ ***GTAIV* tuvo un presupuesto de 100 millones de dólares,** más de 850 dobladores para personajes y peatones, 18 emisoras, 218 canciones licenciadas...

■ **Es el juego de PS3 mejor puntuado en metacritic,** con una nota media de 98.



La saga en cifras

Grand Theft Auto	PSone	1997	más de 150.000 copias
Grand Theft Auto London	PSone	1999	no hay datos
Grand Theft Auto 2	PSone	1999	más de 250.000 copias
Grand Theft Auto III	PS2	2001	14.5 millones de copias
Grand Theft Auto Vice City	PS2	2002	17,5 millones de copias
Grand Theft Auto Advance	GBA	2004	no hay datos
Grand Theft Auto San Andreas	PS2	2004	27,5 millones de copias
Grand Theft Auto Liberty City Stories	PSP	2005	2,8 millones de copias
Grand Theft Auto Vice City Stories	PSP	2006	1,2 millones de copias
Grand Theft Auto IV	PS3	2008	25 millones de copias
Grand Theft Auto Episodes from Liberty City	PS3	2009	200.000 copias
Grand Theft Auto Chinatown Wars	NDS	2009	200.000 copias
TOTAL:	Más de 90 millones de copias vendidas		



Metal Gear Rising: Revengeance será un juego de acción ambientado 4 años después de *MGS4* y protagonizado por Raiden.

PS3 | KONAMI | ACCIÓN | 19 DE FEBRERO

ÉRASE UN CYBORG A UNA **KATANA** PEGADO

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Raiden corta el bacalao y lo que haga falta en este vibrante juego de acción en el que la katana tiene casi tanto protagonismo como el que la empuña.

Ríos de tinta se han escrito sobre *Metal Gear Rising: Revengeance*, y más desde que en Platinum Games se hicieron cargo del proyecto. Que si "va a ser un *Bayonetta* protagonizado por Raiden". Que si "no va a estar a la altura de lo que es un *Metal Gear*...". Pues bien, nosotros ya lo hemos probado y, hasta cierto punto, podemos estar de acuerdo con la primera afirmación. Pero no con la segunda. Efectivamente, *MGR: R* es un juego de acción y como tal hay que tomárselo. Pero como veremos a continuación, tiene más puntos en común con la saga *MGS* de los que pudiera parecer en un principio. Así que no penséis que lleva este nombre sólo para aprovecharse del tirón de la saga. El propio Hideo Kojima es el productor ejecutivo del juego. ¿Se os ocurre un aval mejor?

Al igual que ocurrió con el primer *Zone of the Enders* de PS2 que incluyó la demo del esperadísimo *MGS2: Sons of Liberty*, en Konami han tenido la gran idea de incluir la demo de *MGRR* en *Zone of the Enders: HD Collection* (ya está a la venta). Aunque el impacto de ambas demos no sea equiparable, los 20 minutos que pasamos con este "nuevo" Raiden sí sirven para darnos cuenta de que, como mínimo, estamos ante un GRAN juego de acción. *MGR:R* tendrá lugar cuatro años des-

CONFIRMADA LA SPECIAL EDITION

La Premium Package Special Edition llegará a España incluyendo (entre otros extras) el juego en caja metálica, un portafolio, la BSO, un traje descargable, y una impresionante figura de Raiden de PlayArts. Todo por 99,99 euros.







Tendrá una explosiva puesta en escena con Raiden saltando y repartiendo mandobles a velocidades de infarto.

No será el típico "spin off" mediocre que aprovecha el tirón de una saga conocida. Será un cuidado juego de acción, avalado por el propio Kojima.

pués de lo acaecido en *MGS4*. Sin el control de los Patriots, la tecnología cyborg ha proliferado y las compañías militares privadas (CMP) han generado nuevos conflictos bélicos en distintas partes del mundo. Raiden se ha unido a una de estas CMP (llamada Maverick Security Consulting) que tiene como objetivo salvaguardar la paz mundial. Pero en una de sus misiones, escoltando al primer ministro de un país africano, Raiden sufrirá el ataque de una CMP rival, llamada Desperado Enforcement. En dicho ataque el primer ministro es asesinado. Y no sólo eso. En el combate contra un misterioso y poderosísimo enemigo llamado Sam, Raiden pierde un ojo (guiño a *MGS*) y el brazo izquierdos, aunque logra escapar con vida. Semanas después, Raiden descubre que esa misma CMP lidera un golpe de estado en el país ficticio de Abjasia y, con un "nuevo cuerpo" mejorado a partir de tecnología cyborg, se dirige hasta allí para intervenir...

Así arrancará *MGR:R*, con Raiden llegando a la ciudad de Sukhumi en un dron teledirigido mientras recibe los últimos detalles de la misión (un arranque que guarda »

UN NUEVO METAL GEAR

MGR: Revengeance es un juego de acción y como tal hay que tomárselo. Que nadie se espere un *MGS* porque esta aventura de Raiden tiene un enfoque mucho más directo. Aunque ojo, esto no quiere decir que no respete en buena medida la iconografía y la idiosincrasia de la saga. No en vano el propio Hideo Kojima aparece como productor ejecutivo...

El prota será Raiden pero mejorado con tecnología cyborg ya que perdió un brazo y el ojo (como Big Boss) a manos de Sam, uno de los enemigos finales que nos esperan en *MGR: R*.

La otra perotagonista de *MGR: R* será nuestra katana. Pulsando L1 detendremos la acción y podremos fijar exactamente la dirección del tajo para cortar con precisión.


Podremos usar la katana en ataques convencionales o activar un modo manual que nos permitirá cortar con precisión.



Pulsando un botón en el momento justo podremos extraer su "medula espinal" para recuperar energía. Los combates ofrecerán profundidad.



» ciertas similitudes con el del primer *MGS* y al de *MGS3*). Ya en tierra firme, nos comunicaremos con nuestros compañeros gracias a un códec de última generación. Hablaremos con Boris (el coordinador de operaciones), con un médico (al que llama Doktor) y con dos encargados de logística: Courtney y Kev Washington. Y muy pronto podremos empezar a manejar nuestra arma principal: la katana, que tiene casi tanto protagonismo en el juego como el propio Raiden. Y es que aunque en el juego podremos manejar armas secundarias (como un lanzacohetes RPG), nuestro filo será nuestro mejor arma. Y sumado a la extraordinaria agilidad de Raiden (nos moveremos a velocidades de vértigo), el resultado es letal para nuestros adversarios. Y es que, aunque contaremos con dos botones de ataque como en la inmensa mayoría de los beat' em up (■ para ataque normal y ▲ para el ataque fuerte, en el que también usaremos

Aunque *MGR: Revengeance* sea un juego de acción, tiene más puntos en común con la saga *MGS* de lo que podría parecer en un principio.

patadas para los combos), el verdadero rasgo distintivo del juego es el "corte manual", que resulta ser una auténtica delicia.

Pulsando L1 entraremos en "modo katana". En ese momento la acción se ralentizará por unos momentos y mientras nosotros usaremos el stick derecho para establecer exactamente la dirección del corte de nuestra espada. Y al soltar el stick ejecutaremos ese corte llevándonos por delante (casi) lo que sea. Podremos desmembrar enemigos o trocear objetos presentes en el escenario (palmeras, cajas, coches...) y ciertas partes del mismo (podremos cortar ciertas columnas, pero no cortar paredes ni derrumbar edificios, por ejemplo). Un sistema de combate que asegura total precisión, aunque suponemos que, en el "fragor" del combate, muchos jugadores terminarán utilizando los ataques convencionales... Es una opción válida, desde luego, aunque en Platinum Games saben cómo premiar al "buen jugador". Ya lo hicieron en *Bayonetta* (si esquivabas en el último instante se activaba un "tiempo bala" que te hacía ganar ventaja). Y en *MGR:R* hay un concepto parecido: si en cierto punto de un combate pulsas el botón adecuado podrás extraer la "medula espinal" de tu enemigo (restaurando algo tu energía). Y ya rizando el rizo, si somos capaces de amputarles la mano izquierda (donde los cyborgs guardan un módulo de memoria) podremos aprender

MÁS METAL GEAR SOLID PARA EL FUTURO

Pero la saga va a volver a su esencia, con Snake de protagonista, en *Ground Zeroes*... ¿Cuándo? Sólo Kojima lo sabe...



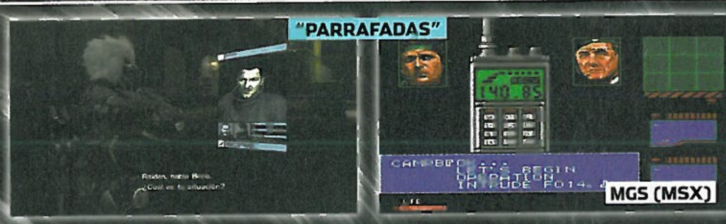
No queremos quitarle protagonismo a Raiden con su *Metal Gear Rising: Revengeance*, pero claro, tampoco podíamos dejar pasar la oportunidad de recordaros uno de los proyectos más importantes de Konami en los últimos tiempos. En Kojima Productions ya están trabajando muy duro en *Metal Gear Solid: Ground Zeroe*s. Como ya sabemos, el título hace alusión a las zonas donde se ha producido una detonación de proporciones devastadoras (como Hiroshima o el World Trade Center) y su "plural" está justificado, ya que el propio Hideo Kojima ha confirmado que visitaremos distintas localizaciones. Eso sí, en el vídeo de presentación, que es la única referencia "real" que a día de hoy tenemos sobre el juego, sólo se muestra una de ellas: un campo de prisioneros llamado Campo Omega que está situado en algún lugar de la isla de Cuba. En ese vídeo vemos a



Raiden se enfrentará a una corporación militar que ha provocado un golpe de estado en un ficticio país africano.

Tras perder un ojo y el brazo izquierdo, Raiden ha sido mejorado con tecnología cyborg. Tendrá ocasión de vengarse...

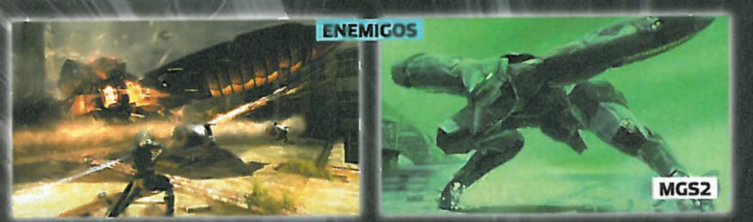
PARECIDOS RAZONABLES CON LOS MGS



Las charlas por códec (presentes ya en los primeros *Metal Gear* de MSX) volverán. Y aunque Kojima no dirija este juego, nos apostamos un ojo a que habrá bastantes secuencias de vídeo...



Habrá lugar para el sigilo aunque desde luego no será tan importante como en los *MGS*. Será posible evitar que los enemigos den la alarma eliminándolos silenciosamente por la espalda.



Los tanques bípedos Gekko de *MGS4* o el mítico Metal Gear Ray serán algunos de los enemigos conocidos, junto a otros muchos jefes finales nuevos que prometen ser igualmente inolvidables.

nuevas habilidades para nuestro protagonista. Y hablando de enemigos, en la demo nos hemos enfrentado contra distintos tipos de cyborgs (humanoides) y también contra un total de tres gekkos (ya sabéis, aquellos tanques bípedos que "mugen", contra los que nos enfrentamos en *MGS4*). Y *MGR:R* ofrecerá también jefes finales que prometen ser inolvidables, como ya el mencionado Sam o un enfrentamiento contra una especie de Metal Gear Ray. La guinda de esta demo es precisamente su jefe final, un robot llamado LQ84i, que es un felino acorazado con una sierra mecánica en el extremo de su cola (entre otras armas). Una vez estudiados sus patrones de ataque, no supuso muchos problemas para nuestra katana...

Un arranque muy a lo *MGS*, "charlas" por códec, enemigos muy reconocibles, un argumento que entronca con la saga... ¡Casi sólo nos falta el sigilo para considerarlo un juego más de la serie! Pues también hay sitio para el sigilo, aunque no sea tan importante como en los *MGS*. Raiden podrá "escanear" la zona recabando datos como la posición de sus enemigos, su distancia... Y si somos lo bastante hábiles, podremos ejecutarles silenciosamente y por la espalda.

Pero ojo porque si nos descubren, darán la alarma y sonará la misma alerta que en los *MGS*, incluyendo el símbolo de "admiración" sobre la cabeza del enemigo y la cuenta atrás... en la enésima referencia a la saga que hemos visto ya. Y eso que la demo sólo dura unos 20 minutos (secuencias de vídeo y charlas por códec incluidas, aunque también incluye un tutorial para aprender a manejar la katana que tiene su inspiración en las famosas VR Missions).
En fin, que si bien *MGR:R* no será un *MGS* al uso, podéis estar tranquilos que no será el típico "spin off" mediocre que busca aprovechar el tirón de la saga (como *FFVII: Dirge of Cerberus* o *Death by Degrees*, buenos ejemplos de esto en PS2). Será un cuidado juego de acción realizado por expertos en la materia (*Bayonetta* y *Vanquish* avalan a Platinum Games) que respetará en buena medida la idiosincrasia y la iconografía de la saga. Nosotros no necesitamos más.

un viejo Snake (suponemos que Big Boss) infiltrándose en dicho entorno donde un siniestro personaje con el rostro desfigurado (nosotros creemos que es Volgin de *MGS3* pero otras teorías sostiene que sería Gene, el malo de *Portable Ops.*) retiene a dos personajes que parecen ser Chico y Paz (recordemos que esta chica está en paradero desconocido ya que su cuerpo salió despedido y cayó al océano en la explosión que destruyó a Metal Gear Zeke en *Peace Walker*).

Así pues, el argumento se situará entre *Metal Gear Solid: Peace Walker* y el primer *Metal Gear* de MSX (ambientado en 1995), aunque por el tipo de armas y otros detalles del trailer, *Ground Heroes* parece estar ambientado a principios de los ochenta (en el vídeo vemos un "walkman"). En cuanto al desarrollo, sabemos que va a ser el primer *MGS* con escenarios abiertos, pero ya está confirmado que no será un "sandbox" al uso, sino que nos moveremos por una sucesión de grandes espacios interconectados (podremos pilotar vehículos como jeeps y llamar a un helicóptero). Y lo que está fuera de toda duda es la extraordinaria calidad de su apartado técnico. Tanta, que cuesta creer que es PS3, aunque Kojima aseguró que lo veremos en esta consola...







UN VIAJE **INOLVIDABLE** A OTRO MUNDO DE FANTASÍA

NI NO KUNI

LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 25 DE ENERO

La magia del Studio Ghibli y la experiencia de Level 5 en el género se dan la mano en *Ni no Kuni*, un fabuloso juego de rol que nos transportará a un mundo fantástico en el que nos embarcaremos en un viaje inolvidable que, en cierto modo, nos remite al legendario *Dragon Quest VIII* de PS2.

Dejando a un lado el esperadísimo *Kingdom Hearts III* y el no menos deseado "remake" de *Final Fantasy VII* (que a este paso nunca veremos), si hay un juego de rol clásico querido por vosotros y por el que no dejáis de preguntarnos si habrá secuela o una nueva entrega, ése es *Dragon Quest VIII* (o *El Periplo del Rey Maldito*, como salió subtitulado por estos lares). Su colorido y simpático apartado gráfico (con diseños del gran Akira Toriyama, creador de "Dragon Ball)" y su absorbente desarrollo, que combinaba un enorme mundo para explorar con bastante libertad con un sistema de combate clásico a la par que asequible, hicieron las delicias de muchos aficionado al género.
Pues lamentablemente os tenemos que decir que Square Enix no tiene previsto lanzar ningún *Dragon Quest* en PS3, al menos a corto/medio plazo. *Dragon Quest X* salió para Wii (aunque aún no haya llegado aquí) y ha anunciado un "remake" para 3DS de *Dragon Quest VII* (que salió en 2000 para PSone, aunque nunca llegó a ser lanzado en Europa). Pero tranquilos, que no todo está perdido...

Creadores de reconocido prestigio. Level 5, el estudio que desarrolló el mencionado *Dragon Quest EPDRM* (amén de otros recordados juegos de rol de PS2 como *Dark Cloud*, *Dark Chronicle* o *Rogue Galaxy*) se ha sacado de la chistera otro juego de rol tan grande y fabuloso como aquél. Y aunque esta vez no participe Akira Toriyama, cuentan con unos compañeros de viaje tan ilustres (o más) como el creador de "Dr. Slump": nada menos que el Studio Ghibli. Se trata de uno de los estudios de animación más prestigiosos del mundo (algo así como "el Disney japonés"), responsable de películas inolvidables como "La Princesa Mononoke", "El Viaje de Chihiro" o "Mi Vecino Totoro".
¿Os imagináis una película del Studio Ghibli con-



■ *Ni no Kuni* será un juego de rol creado por Level 5 (autores del añorado *Dragon Quest* de PS2) en colaboración con el mítico Studio Ghibli japonés.



■ Oliver es el protagonista, un niño que se ve empujado a un mundo paralelo para salvar a su madre desaparecida.









■ El parecido con *Dragon Quest VIII* es más que evidente: un amplio y colorido mundo para explorar, combates por turnos, alquimia...

vertida en un juego de rol tan grande como *Dragon Quest EPDRM*? Pues dejad de soñar, porque el 25 de enero lo tendremos aquí. Su nombre definitivo en España será *Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca* ("Ni no Kuni" podría traducirse como "Otro Mundo" o "La Segunda Tierra"), un título muy apropiado, como veremos a continuación.

Un argumento de fantasía.

Ni no Kuni nos presenta a Oliver, un niño que vive con su madre una infancia en apariencia tranquila y normal. Pero un día, probando un "invento" a motor de un amigo (en una escena que nos remite inevitablemente al "Sherlock Holmes" de Hayao Miyazaki), algo sale mal y Oliver sufre un accidente que le deja al borde de la muerte... Aunque de alguna manera, su madre se sacrifica por él y es ella quien acaba falleciendo. La vida de Oliver se torna muy triste, hasta que un día sus lágrimas tocan un muñeco de trapo que le hizo su madre hace tiempo... y este muñeco cobra vida. Se llama Drippy y va a convertirse no sólo es nuestro fiel compañero de viaje, sino que además nos hará de cicerone en el nuevo mundo que vamos a visitar. Y es que, por si no lo sabíais, existe una mágica realidad paralela a esta en la que todos tenemos una especie de "alter ego". Y en esa "segunda tierra" (es decir en Ni no Kuni) la madre de Oliver es un hada poderosa. Tal vez pueda devolverle la vida a su "otro yo" en nuestro mundo...

Así pues, Oliver iniciará un increíble viaje por tierras desconocidas en busca de su madre perdida (como Marco en el famoso anime de Isao Takahata, el otro fundador del Studio Ghibli junto a Hayao Miyazaki). Lo que el niño no sabe es que, aunque él haya iniciado este periplo para intentar salvar a su madre, este mundo está en serio peligro: una malvada reina (presentada en la intro del juego como "Vuestra Alteza Radiante") amenaza estas tierras. Y el "elegido" »

¿Por qué es tan especial?

Ni no Kuni va a recuperar la esencia del buen J-RPG. Tendrá una historia emocionante, cuidado apartado técnico (a cargo del Studio Ghibli), un desarrollo que atrapa desde el inicio y muchísimas horas de juego.



■ El Studio Ghibli, mítico estudio de animación responsable de un montón de pelis inolvidables como "La Princesa Mononoke" ha supervisado todo lo que tiene que ver con los gráficos.



■ Un grandioso mundo abierto para explorar con bastante libertad. La historia promete ser lineal aunque habrá multitud de tareas secundarias a la más puro estilo *Dragon Quest VIII*.



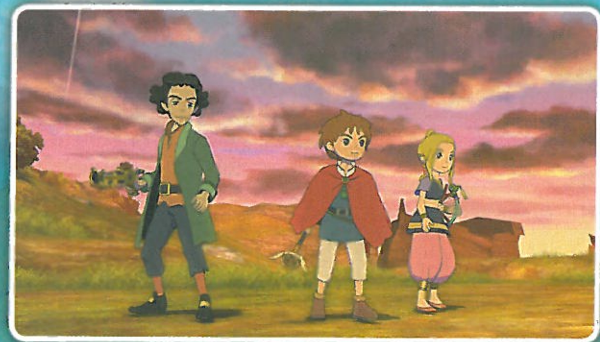
■ Combates con estilo propio. No serán aleatorios y aunque serán por turnos con un sistema radial de menús, podremos movernos libremente e invocar guerreros llamados únimos.



■ También nos remitirá constantemente a películas del Studio Ghibli como "La "Princesa Mononoke o "El Viaje de Chihiro".



■ Exploraremos desiertos, bosques, montañas y cuevas en nuestro periplo. Y ya hemos visto a Oliver sobrevolando este mundo a lomos de un dragón...



Edición coleccionista

Los fans del rol y del Studio Ghibli sabrán valorar los extras de la Wizard Edition, una edición de coleccionista que incluye, además del juego, un peluche de Drippy, contenidos descargables (concretamente dos únimos dorados: un termito y un drongo) y el mejor extra: una copia del Vademécum del mago en tapa dura y con más de 300 páginas a color. Costará 89,99 euros.





■ En los combates invocaremos "únimos", guerreros que proceden de nuestro corazón y a los que podremos hacer evolucionar.

Tras este primer contacto, estamos deseando sumergirnos en este fabuloso mundo. Será el primer gran juego de rol de 2013.

» para salvar este mundo no es otro que... ¡el propio Oliver! Ya veis que el argumento de *Ni no Kuni* es tópico, deliciosamente tópico. El clásico "viaje del héroe" que tantas veces hemos visto en el género, pero salpicado por algunos temas recurrentes en la filmografía del Studio Ghibli: la lucha por salvaguardar la naturaleza que se está corrompiendo, la existencia de un mundo paralelo en el que se interna el protagonista para salvar a un ser querido, el sentimiento de pérdida... Y eso que la historia ha corrido a cargo de Akihiro Hino, el jefazo máde Level 5 y responsable de todas y cada una de sus producciones.

Pero además de en la historia, el sello del Studio Ghibli queda claro en la calidad de la animación. Las secuencias de vídeo parecen sacadas de cualquiera de sus películas. Y tanto el tono de los escenarios como el diseño de personajes y enemigos "rezuman Studio Ghibli" por todos sus poros. La guinda de un cuidadísimo apartado técnico la encontraremos en la inspiradísima banda sonora, a cargo de Joe Hisaishi, reputado compositor japonés que es autor de más de 100 bandas sonoras (álbumes aparte), entre las que están todas las creaciones del Studio Ghibli.

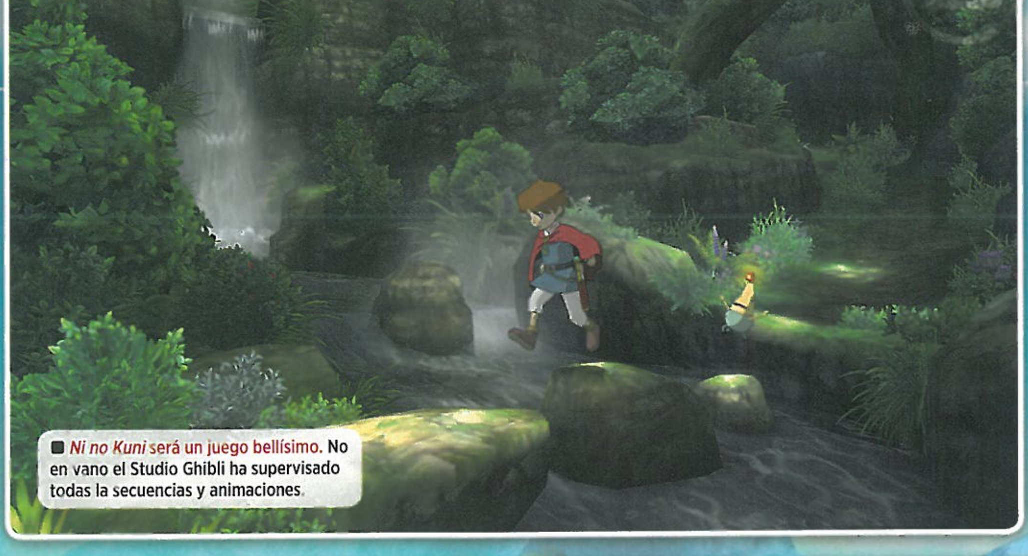
En cuanto al desarrollo propiamente dicho, nosotros ya hemos podido disfrutar de las primeras horas, y hemos comprobado que, efectivamente, ofrecerá muchos puntos en común con el añorado *Dragon Quest EPDRM*.

Nada más empezar descubriremos que Oliver tiene grandes aptitudes para la magia y nuestras primeras misiones tendrán que ver con conseguir una varita mágica en condiciones e ir empezando a engrosar nuestro libro de hechizos con los primeros conjuros (sanar, bola de fuego...).

Un joven mago con mucho potencial.

En el Vademécum del mago (que así se llamará este libro), no sólo acumularemos nuestros conocimientos en el mundo de la magia. También podremos observar nuestro equipo, estadísticas, bestiario y todo tipo de información sobre el extraño mundo que nos rodea (aprenderemos a la vez que el protagonista). Y comprobar las evoluciones de nuestros protagonistas, ya que como en todo buen juego de rol, podremos mejorar a nuestro grupo gracias a la experiencia. ¿Hemos dicho nuestro grupo? Pues sí, a medida que avancemos en el juego se nos irán uniendo otros personajes, muchos de ellos "alter egos" de algunos conocidos en el mundo real (y hasta aquí podemos leer). Eso sí, podremos variar su





Ni no Kuni será un juego bellísimo. No en vano el Studio Ghibli ha supervisado todas la secuencias y animaciones.



Los combates son por turnos pero no son aleatorios. Podemos ver al enemigo en el escenario y tratar de evitar el combate.





Los creadores de Ni No Kuni

Ni no Kuni ha sido posible gracias a la unión de dos sellos ilustres. Por un lado, Level 5, un estudio que tiene una dilatada experiencia realizando juegos desde rol. Y por otro, el mítico Studio Ghibli, unos de los mejores estudios de animación del planeta, responsable de inolvidables películas como "Ponyo en el Acantilado" o "Mi Vecino Tororo".

LEVEL 5



Dark Cloud y *Dark Chronicle* fueron dos buenos Action RPG de los inicios de PS2.



Dragon Quest VIII fue el mejor juego de Level 5 en PS2, aunque luego vendría *Rogue Galaxy*.

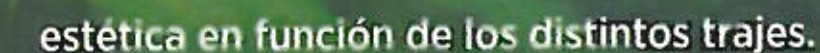
STUDIO GHIBLI



En "La Princesa Mononoke" también está presente la defensa de la naturaleza.



"El Viaje de Chihiro" plantea un viaje con ciertos paralelismos al de *Ni no Kuni*.



estética en función de los distintos trajes.

Nos moveremos con bastante libertad por este enorme mundo (primero a pie y luego usando distintos medios de transporte, como una especie de dragón) y en nuestro camino nos encontraremos multitud de ciudades y mazmorras pero con mucho "campo" entre ellas). Como en *Dragon Quest EPDRM*, la historia parece bastante lineal (para entrar en el punto A tienes que hablar con alguien que esta en el punto B que a su vez sólo te ayudará si le consigues un objeto que está en el punto C), pero en todo momento podremos tomarnos un respiro para realizar "quests" secundarias (aquí se llaman "recados"), búsquedas paralelas (cofres del tesoro ocultos, cacerías en plan caza-rrecompensas...) y distintos minijuegos (como los del Casino Malamuerte, por ejemplo). O simplemente, viajar para explorar los lugares más recónditos de este fabuloso mundo (habrá un trofeo que será visitar todas las "regiones aisladas"). Y para hacerlo aún más parecido a *Dragon Quest EPDRM*, incluso podremos usar la alquimia para crear objetos.

En cuanto a los combates, no serán aleatorios. Tanto en nuestros viajes por el mundo exterior como en las mazmorras podremos ver a los enemigos y evitar el combate si logramos que no nos vean. Para iniciar el combate bastará con que nos toquen o les toquemos (si nos pillan por la espalda empezaremos el combate en desventaja y viceversa). En los combates podremos mover libremente a nuestro personaje (para intentar evitar los ataques o coger los orbes de salud y de maná que suelten los enemigos), aunque serán por turnos. Elegiremos lo que vamos a hacer usando un sencillo menú radial (con una puesta en escena en plan comic): atacar, defendernos, realizar hechizos, usar ítems... Habrá transformaciones, pero el "plato fuerte" de estos combates serán los "únimos", soldados procedentes de nuestro corazón que serán más fuertes a medida que lo seamos nosotros. Podremos invocar a más de 20 de estos guerreros (que previamente serán nuestros enemigos en el juego), y hacerles aprender distintas habilidades, para lo cual tendremos que tenerles contentos dándoles distintos regalos...

Primeras impresiones muy positivas.

Después de disfrutar de las primeras horas de juego, hemos de decir que *Ni no Kuni* nos está encantando. Será un J-RPG muy cuidado y profundo, estéticamente bellísimo y con una historia que promete emocionar. Y llegará traducido al castellano, con voces en inglés o japonés. Si buscas un juego de rol japonés "de los de antes", *Ni no Kuni* será la respuesta a tus plegarias.

Otros juegos de rol en PS3

***Ni no Kuni* sólo es la punta del iceberg de la nueva remesa de juegos de rol que se nos avecina de cara al año que viene en PS3 y PS Vita. Como veis, los habrá de todo tipo:**



EA GAMES | 13 DE DICIEMBRE

Mass Effect Trilogía

El 13 de diciembre EA pondrá a la venta una de as trilogías roleras más importantes de los últimos años, reunida en un pack por 71,95 euros. Cuando se anunció, a muchos les pareció caro este precio, pero lo cierto es que esta epopeya espacial los vale. Como sabéis, narra la lucha del comandante Shepard, un soldado de élite de la Alianza, que debe salvar la galaxia de una antigua raza alienígena conocida como Los Segadores. De ti depende cómo hacerlo en uno de los desarrollo más abiertos de esta generación. Además, por primera vez podremos jugar al primer *ME* en PS3 (es el más rolero de los tres). Y si ya tenemos *ME2* y *ME3*, podremos descargarnos el primero del Store por 14.95 euros.



EA GAMES | OTOÑO 2013

Dragon Age III: Inquisition

Tras una segunda entrega un tanto descafeinada, *Dragon Age III* se presenta como la entrega más grande de toda la serie. Entre sus múltiples novedades podremos gestionar castillos y será posible personalizar a nuestro héroe, en lugar de tener uno predefinido.





Tales of Xillia

NAMCO BANDAI | 2013

Una de las mejores entregas hasta la fecha de la serie *Tales of* (dicho por su comunidad de fans y también por revistas como Famitsu que le "cascó" un 39/40) llegará a nuestro país el año que viene. Y lo hará con textos en castellano, como nos confirmó su diseñador Hideo Baba en su última visita a nuestro país. Será la mejor manera de disfrutar de una historia inolvidable (con dos protagonistas y más de 100 horas de juego), profundos combates y unos gráficos a la altura. Es exclusivo de PS3 y Namco Bandai acaba de lanzar su secuela en Japón...



THQ | MAYO

South Park: The Stick of Truth

En Obsidian están especializados en juegos de rol y van a volcar toda su experiencia en esta disparatada aventura en la que manejaremos a un niño nuevo que irá acompañado de los Cartman, Kenny y cía (con sus voces). Tendrá combates por turnos a lo *Paper Mario*.



BETHESDA | PRÓXIMAMENTE

TESV: Skyrim Dawnguard

Con meses de retraso con respecto a 360, parece que por fin en Bethesda están terminando la versión PS3 de este DLC que nos ofrece una nueva historia con los vampiros como eje central y un puñado de novedades, como nuevas armas. Más vale tarde que nunca...



SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Final Fantasy Versus XIII

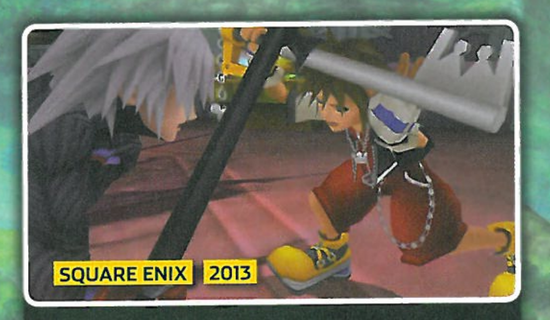
Del que sí que no sabemos nada nuevo es de *Final Fantasy Versus XIII*. Anunciado a bombo y platillo como parte de la "saga" Fabula Nova Crystallis. En Square Enix parecen centrados en otros proyectos. Ya veremos qué pasa al final con este *FF* más "oscuro"...





Final Fantasy XIV: a Realm Reborn

Tras su fallido debut en PC, en Square Enix decidieron "congelar" la versión de PS3 de *FFXIV* para que no sufriéramos los mismos fallos. Y ya la tienen casi a punto. *A Realm Reborn* (su subtítulo es toda una declaración de intenciones) sigue siendo un juego de rol Online masivo en el que, junto a otros jugadores, nos embarcaremos en decenas de "quests" en el mundo persistente de Eorzea . Habrá un nuevo sistema de creación de personajes, 5 razas, 7 oficios (gladiador, merodeador, arquero, mago, etc.), nuevas armaduras para los chocobos, moguris... Habrá que darle un voto de confianza, ¿no?



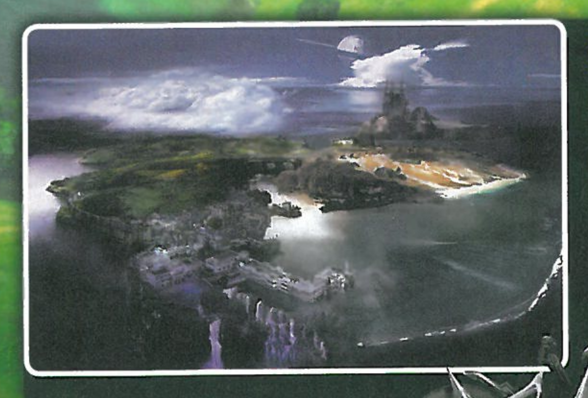
Kingdom Hearts HD 1.5 remix

A falta de *KH3* bueno será este remake HD y con trofeos del primer *KH* de PS2 en su versión *Final Mix* (que añadía enemigos finales nuevos, más armas y otros extras) y de *KH RE: Chains of Memories*, la adaptación a PS2 del juego de GBA que no llegó a salir aquí.



Final Fantasy X HD

Y otro por el que nos preguntáis mucho es *Final Fantasy X HD*, el "remake" en alta definición y con trofeos del primer *FF* de PS2. Square Enix no ha confirmado su fecha de lanzamiento. Eso sí, sabemos seguro que saldrá después de *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix*.



SQUARE ENIX 2013

Lightning Returns Final Fantasy XIII

En una reciente presentación que tuvo lugar en Tokio, Square Enix reveló algunos detalles sobre el juego de rol que cerrará definitivamente la historia de Lightning.

Se desarrollará en un mundo llamado Novus Partus, formado por 4 enormes islas que flotan en el mar del Caos. Tenemos 13 días hasta que llegue el armageddon, que supondrá el fin de la humanidad, y según sus creadores, "de nosotros dependerá en qué invertimos ese tiempo" (lo que deja entrever un desarrollo más o menos abierto). Podremos hacer retroceder el tiempo realizando ciertas acciones y Lighting contará con nuevas armas. Sus creadores quieren convertirlo en una experiencia "social" conectándolo con Facebook. Ya veremos.

Y TAMBIÉN EN PS VITA

NAMCO BANDAI SIN CONFIRMAR

God Eater 2

La secuela del primer *God Eater* se ambientará tres años después y contará con un nuevo protagonista, más armas y, cómo no, nuevos y enormes monstruos. Anunciado inicialmente para PSP en el TGS de 2011, también tendrá versión para PS Vita. Saldrá en Japón en 2013 pero no sabemos cuándo llegará aquí.

SONY 2013

Warrior's Lair

Este "action RPG" para PS Vita también puede jugarse en PS3 (fue el primero en ofrecer "Cross Buy" y en PS3 es compatible con Move y las 3-D). Es tipo *Diablo* (explora mazmorras recogiendo tesoros y mejorando a tu héroe con la experiencia y nuevas armas), pero con novedades como poder construir nuestra mazmorra.



ATLUS PRIMAVERA

Persona 4: The Golden

Entre marzo y mayo llegará *Persona 4: The Golden*, el mejorado "remake" del original juego de rol que nos fascinó en PS2 y que en la portátil funcionará aún mejor gracias a sus novedades, como un nuevo personaje llamado Mary o nuevas secuencias de vídeo. Eso sí, llegará con textos en inglés...

NAMCO BANDAI SIN CONFIRMAR

Tales of Hearts R

Namco Bandai ha confirmado el desarrollo de *Tales of Hearts R*, un nuevo episodio de la saga *Tales of* para la portátil de Sony que llegará a Japón en primavera del año que viene Aún no está confirmado que vaya a llegar a Europa, aunque Namco Bandai nos ha traído los últimos *Tales of* así que hay esperanza...

XSEED GAMES INVIERNO

Ragnarok Odyssey

Tenemos dos noticias que tienen que ver con este "action RPG" inspirado en la mitología nórdica: una buena y una mala. La buena es que está confirmado que saldrá en Europa este invierno. La mala es que sólo llegará vía descarga digital, mientras que en EE.UU. tienen hasta una edición coleccionista en formato físico.

NOVEDADES



PÁGINA 38

Call of Duty Black Ops II

Fiel a su cita anual, el shooter más exitoso regresa a casa por navidad, pero... ¿Trae suficientes novedades?

PÁGINA 44

Far Cry 3. El shooter en mundo abierto regresa con una historia más dura y realista, y una paradisíaca ambientación donde reina la locura...

PÁGINA 50

NFS Most Wanted. Los creadores de *Burnout* vuelven a tomar las riendas de la saga *NFS*, pero esta vez ofreciendo un mundo abierto, lista de pilotos más buscados y espectaculares persecuciones.

PÁGINA 48

LEGO El Señor de los Anillos. LEGO vuelve a adaptar otro fenómeno de masas, la trilogía de pelis y libros de Tolkien, pero con su habitual tono humorístico y unas cuantas novedades jugables.

YA ESTÁN TODOS

Con *FIFA 13* y *Assassin's Creed III* arrasando ya en ventas, llega el último "cargamento" de lanzamientos navideños, entre los que hay títulos verdaderamente buenos: *Black Ops II*, *NFS Most Wanted*, *Far Cry 3*, *LEGO El Señor de los Anillos*... Y tranquilo, que si buscas algo más "ligero" hay títulos muy interesantes, desde los combates multijugador de *PS All-Stars Battle Royale*, *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, digitales como *Okami HD*... y eso sin entrar en Vita.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

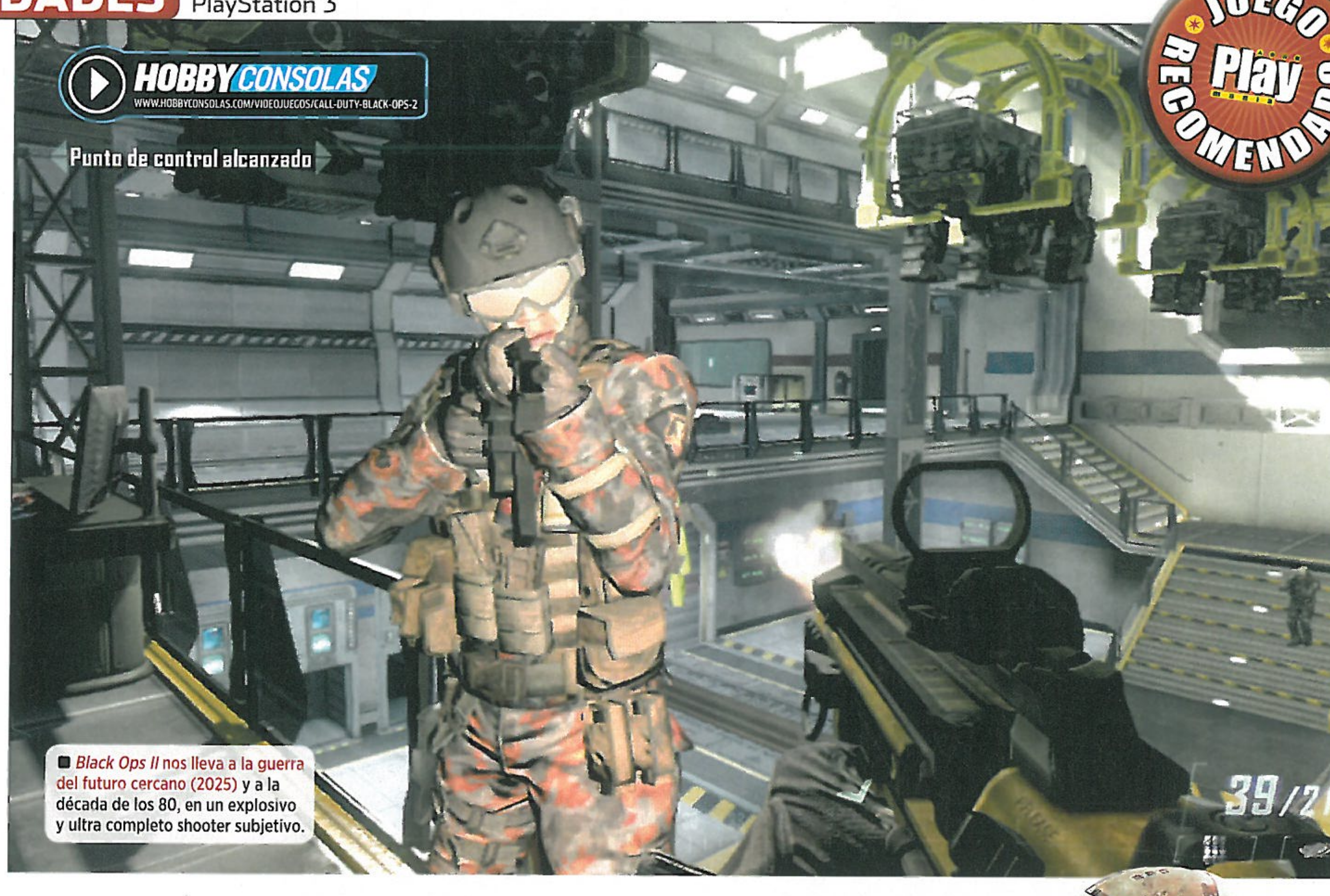
PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED



Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **TREYARCH**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Blindada: **79,95 €**
Precio Ed. Paq. de ayuda: **179,95 €**
Jugadores: 1-4
Jug. online: 2-18
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO
Instalación: NO
Resolución: 1080P
www.callofduty.com



Black Ops II nos lleva a la guerra del futuro cercano (2025) y a la década de los 80, en un explosivo y ultra completo shooter subjetivo.

EL SHOOTER BÉLICO MÁS **COMPLETO** DE TODOS LOS TIEMPOS

Call of Duty: Black Ops II

Fiel a su cita anual, la saga *Call of Duty* vuelve a las consolas para demostrar que sigue siendo la más grande, y esta vez con razones de peso...

Que *Call of Duty* es un fenómeno que arrasa en ventas es una realidad que no necesita demostrarse, pero no es menos cierto que la legión de jugadores que lo odian y critican también está creciendo de forma paralela. Y razones no les faltan: campañas individuales cortas y con demasiados momentos en los que sólo somos espectadores, multijugador que apenas ha evolucionado desde hace 2 ó 3 años... Todas esas afirmaciones son ciertas, pero no es menos cierto que este año Treyarch se ha puesto las pilas para intentar llevar la saga hacia delante, aunque el núcleo "duro" del juego permanece casi inalterado. Digamos que han mejorado el envoltorio sin cambiar demasiado el caramelo... Pero vamos por partes.

***Black Ops II* es secuela directa del shooter** que vimos hace 2 años, y que hoy por hoy, sigue siendo el más vendido de la saga. Así, en su campaña, vivimos los hechos posteriores a aquél, y seguimos una nueva trama que nos enfrenta a Raúl Menéndez, el líder de la organización Cordis Die, quien consigue controlar las fuerzas no tripuladas del ejército americano para provocar un nuevo conflicto mundial. Y, una vez más, cabe destacar el gran talento de la gente de Treyarch para contarnos una historia densa, profunda y rica en matices y que, además,

TRES SHOOTERS SUBJETIVOS DISTINTOS POR EL **PRECIO** DE UNO



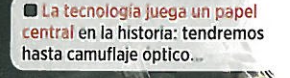
① **CAMPAÑA.** Sumérgete en una historia futurista con varios finales y momentos cargados de acción en los que usamos todo tipo de tecnología.



② **ZOMBIS.** Sobrevive a oleadas de zombis solo o con tres amigos, ahora con un modo nuevo en el que nos movemos entre los escenarios.



③ **MULTIJUGADOR.** ¿Qué decir del modo online más jugado? Pues que vuelve con novedades y mejoras en prácticamente todos los frentes...


La tecnología juega un papel central en la historia: tendremos hasta camuflaje optico...



Drones, visores para ver a través de paredes, camuflaje óptico... la tecnología es casi vital para superar las misiones del futuro 2025.



El desarrollo es el típico de *CoD*, con todos sus tópicos, como la zona de sigilo, aunque ningún nivel sorprende con situaciones explosivas.



No faltan personajes históricos reales, como Noriega o North, que dan la pátina de realismo a la trama.

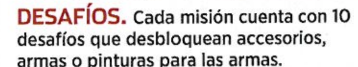




ELIGE TU PROPIA AVENTURA...

La campaña ofrece novedades, y no sólo en cuanto a armamento y tecnología. Ahora podrás elegir muchas cosas...

ARMAMENTO. Elige armas, accesorios e incluso habilidades antes de empezar las misiones. Juega como quieras, vamos.



DESAFÍOS. Cada misión cuenta con 10 desafíos que desbloquean accesorios, armas o pinturas para las armas.



TÚ DECIDES. En momentos puntuales decidiremos quien vive o muere, o cómo seguimos avanzando por el nivel...

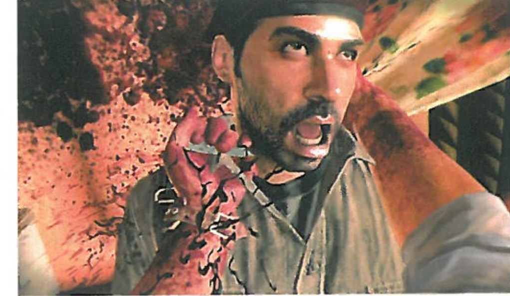
Treyarch vuelve a demostrar que a la hora de contarnos una historia y añadir novedades en un shooter no tienen rival...

cuenta con el mejor villano de la saga, a quien pone la voz el actor Jordi Mollá de forma magistral. Y es que la trama, que se ambienta en dos épocas distintas (la década de los 80 y 2025, con lo que supone en armamento, tecnología...) nos cuenta los orígenes del villano, sus motivaciones y otros muchos detalles que nos permiten entender porqué actúa como actúa. Y no es la única novedad del guión: también trataremos con personajes históricos como Manuel Noriega o el coronel Oliver North para dar un barniz histórico a la trama. En cuanto a la jugabilidad, el desarrollo de los niveles es el que cabe esperar en cualquier *CoD*, es decir, mucha acción, mucho tiro, mucha explosión y mucha situación "guionizada", si bien es cierto que aprecia el esfuerzo por integrar en un mismo nivel diversos tipos de juego (conducir un vehículo o caballo, manejar drones...), etc.

Las verdaderas novedades son las que rodean al juego en sí. Y es que ahora podemos crear una clase y entrar en los niveles con las armas, accesorios y habilidades que queramos (algunas nos permitirán acceder a armas y equipo de otra forma inaccesibles), superar 10 desafíos en cada misión (desde no morir ni una vez a acabar con X enemigos usando un arma concreta) o incluso tomar decisiones en momentos puntuales de la trama que nos conducirán a 3 finales distintos. Añade los clásicos 4 niveles de dificultad, Intel ocultos en los niveles y tenemos uno de los problemas de *CoD* resueltos: la rejugabilidad, porque ahora sí hay motivos reales para jugar la campaña al menos 3 ó 4 veces. Y aún hay más: intercaladas durante la trama podremos participar, o no, en 4 misiones de "Fuerza de asalto", que influyen en el »



Desde el punto de vista narrativo, la campaña tiene detalles gloriosos, como jugar un nivel desde los ojos del malo y los buenos.



Sobra decir que los detalles "explícitos", como amputaciones, no se han ocultado. La guerra es dura y es un juego para adultos.



En la campaña equipamos habilidades, al igual que en el online. Algunas nos dan acceso a salas y equipo de otra forma inalcanzable.



■ Tampoco faltan secciones en las que conducimos vehículos, como un furgón o un avión. No están tan curradas como en *MoH Warfighter.*



■ Pakistán, Los Ángeles, Panamá... El juego ofrece una cantidad de escenarios realmente variados.



■ La aventura tiene 3 finales. Hay uno bueno, uno malo y uno "normal". En la guía os indicamos cómo verlos...



■ El modo Zombies añade un bus que nos permite movernos entre los escenarios. Podemos mejorarlo.



■ Podemos crear ítems y armas en los modos Zombi, crear defensas... Incluso hay un modo que enfrenta a 2 equipos contra los zombis.

Sin modificar ni un ápice el desarrollo *CoD* clásico, hay suficientes novedades que invitan a rejugar todos sus modos.

» final que veremos. Estas misiones son, casi todas, mapas adaptados del modo multijugador, en los que debemos cumplir objetivos como repeler el ataque a una base protegiendo objetivos clave, escoltar la huida de unos VIPS y tareas similares. Y podemos jugar como queramos: desde un mapa táctico dirigiendo a nuestras tropas o controlando directamente a los soldados y drones (podemos cambiar de unos a otros rápidamente). Un soplo de aire fresco que nos ha parecido cuando menos interesante, y que, además, tiene algunas ideas curiosas, como superar estos niveles antes de, por ejemplo, pasar 2 misiones de la campaña más...

La duración de la campaña está en la línea de lo visto en otros *CoD*, y puede durarte entre 6 y 8 horas, dependiendo de lo "a saco" que vayas. Eso sí, como es muy rejugable, podrás sacarle mucho más jugo. Pero, aún así, *BOII* no es sólo la campaña. Si te gusta jugar solo, tienes el modo Zombies, que también viene cargado de mejoras. La principal reside en el modo TranZit, en el que varios escenarios están interconectados y podemos movernos entre unos y otros por medio de un autobús (que podemos usar o no), sumado a que podemos crear armas e ítems, revisar nuestras estadísticas online, subir de nivel, equipar habilidades... Y eso sin contar el resto de modos, desde el clásico supervivencia o competir contra otro grupo de 4 humanos y contra los zombis para ser el último

» TÚ MANDAS EN ESTA **FUERZA DE ASALTO**

Durante la campaña también afrontamos niveles especiales, que nos invitan a cumplir retos específicos con un estilo de juego mucho más próximo al del multijugador online... El éxito o fracaso también afectará al final del juego que veremos.



OBJETIVOS. Escolta VIPS hasta un punto de extracción, protege una base de los ataques enemigos...



TÚ MANDAS. Mueve a las tropas desde el mapa táctico y fija a quién atacar... Sin mancharte las manos.



UNIDADES. Podemos manejar a Seals, drones voladores, CLAW (robots cuadrúpedos) y más unidades.



El multijugador se puede jugar offline con nueve bots o personajes controlados por PS3 (con nivel ajustable). Eso sí, nada de XP, niveles...



Los modos que pueden jugarse a pantalla partida, como los zombis o el multijugador local, aceptan hasta un máximo de 4 jugadores.



Gráficamente cumple, pero tampoco sorprende. Arrastra viejos defectos, como texturas a baja resolución...





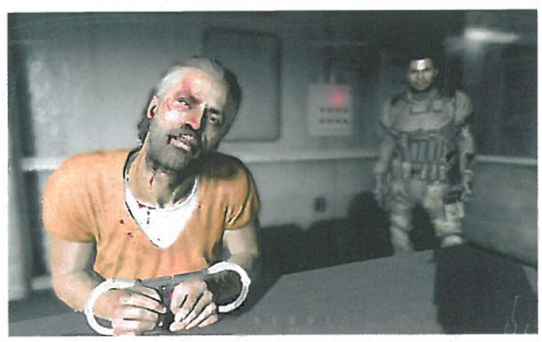
BOII tampoco se apunta a la moda de los pases online, aunque ya hay cuatro paquetes de DLC en camino...

hombre en pie. Y todo regado con opciones como jugar a pantalla partida, en red local e incluso online. Por último, está el multijugador online, que también regresa con un montón de novedades, desde el sistema de ligas que nos permite jugar con gente de nuestro nivel al "elige 10" para crear las clases, pasando por más de 100 ítems desbloqueables, un nuevo editor de emblemas, todo lo relativo a grabar partidas y comentarlas online... Todo muy bien equilibrado, aunque entrar en una partida nos ha costado más de lo deseado durante nuestras primeras sesiones. ¿Se corregirá vía actualizaciones?

La parcela técnica está a la par de anteriores *CoD*, si bien es cierto que tampoco impresiona a estas alturas. No es que sea malo ni mucho menos, sólo que casi todos sus "trucos" ya están vistos en anteriores juegos. El broche lo ponen su banda sonora, que aún con altibajos encaja con la acción y los efectos, que son como siempre sobresalientes. El doblaje, aún con sus fallos y voces puntuales mejorables, convence gracias al gran trabajo de Mollá, que brilla con luz propia durante todo el juego. Así pues, *BOII* descansa sobre una fórmula ya explotada, pero no es menos cierto que se nota el esfuerzo de Treyarch por hacer algo nuevo en todos los frentes. Y eso se agradece...



También arrastra algunos defectos de otras entregas, como la I.A. mejorable de los enemigos o secuencias excesivamente guionizadas...



El doblaje, pese a los fallos de sincronización y alguna voz que no nos pega, está cuidado. El trabajo de Mollá es de lo mejorcito del juego.

UN MULTIJUGADOR MEJORADO Y AMPLIADO

Si pensabas que *CoD* poco más podía hacer online, agárrate: stream de partidas, comentarios, ligas y muuuucho más...



LIGAS. Juega 5 partidas y el *BOII* te "meterá" en una liga con gente de tu nivel. Mejora y ascenderás a ligas superiores...



OPCIONES. Combates entre 6 equipos de 3 jugadores, 10 niveles de prestigio, 100 ítems desbloqueables... Mucho para hacer.



EDITOR. Podemos crear emblemas con 32 capas, tarjetas con más estilos e iconos, personalizar las armas con más pinturas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Novedades en todos los frentes. La historia de la campaña individual es de lo mejorcito.

» LO PEOR

El núcleo de juego sigue siendo el mismo, con los mismos fallos. ¿Hora de cambiar?

Te gustará + que... **MODERN WARFARE 3**



Te gustará + que... **MOH WARFIGHTER**



92	**» GRÁFICOS** Sin grandes alardes, con defectos conocidos. Cumplen sin sorpresas.
94	**» SONIDO** Destacan los efectos y el doblaje de Mollá, de lo más convincente.
90	**» DIVERSIÓN** El shooter que ya conoces, en la línea de lo visto en otras entregas.
97	**» DURACIÓN** Verlo todo en la campaña, zombis y online te llevará muchísimo.
NOTA 94	*CoD* se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin apenas cambios.



7+

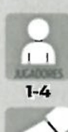
Género: **VELOCIDAD**

Desarrollador: **SUMO DIGITAL**

Editor: **SEGA**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

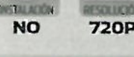
Precio: **71,90 €**




JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 2-10

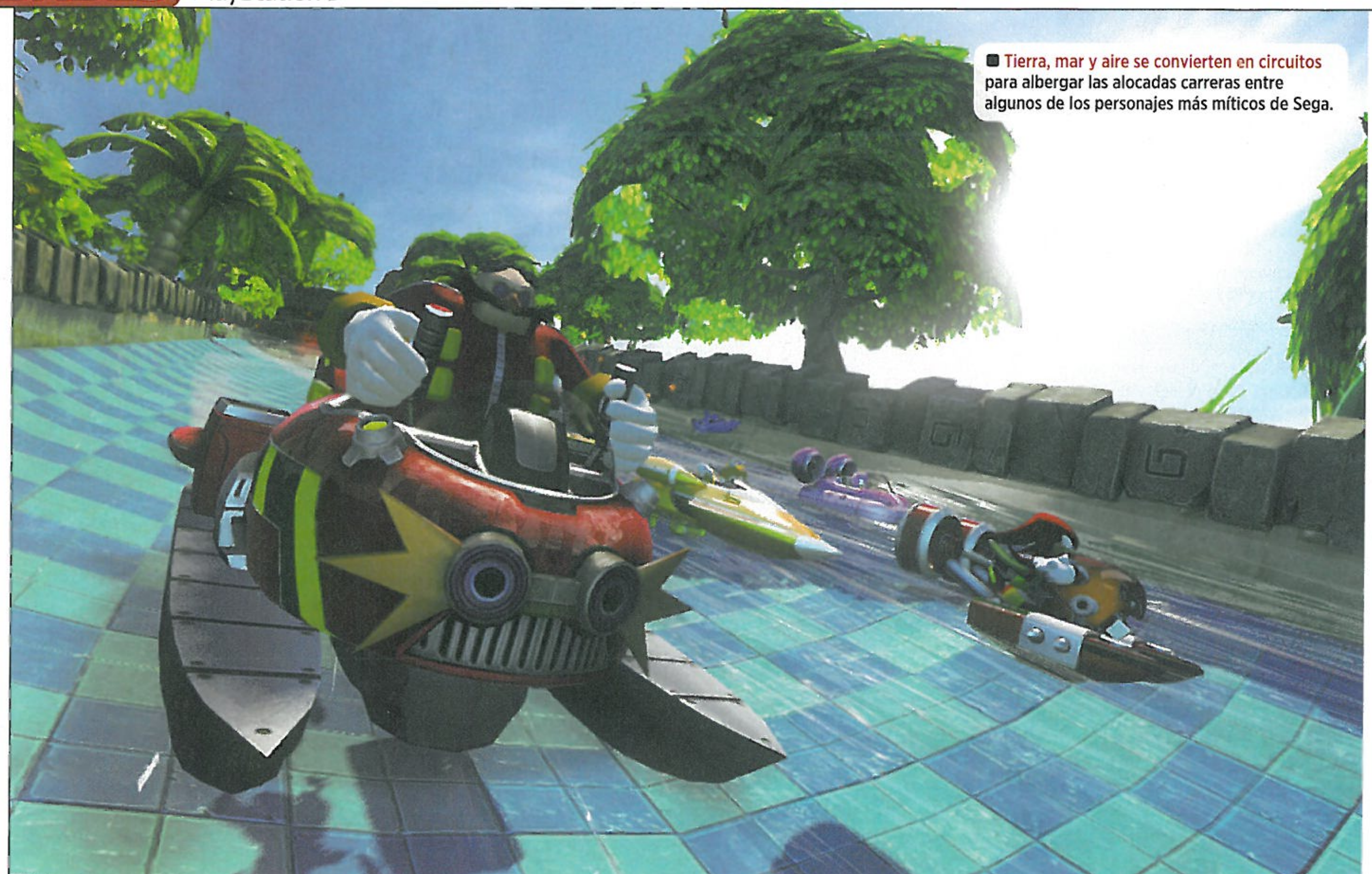


TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.sonicthehedgehog.com/racing/



Tierra, mar y aire se convierten en circuitos para albergar las alocadas carreras entre algunos de los personajes más míticos de Sega.

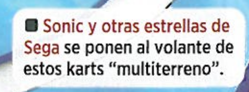
LAS **ESTRELLAS** DE SEGA CONQUISTAN TIERRA, MAR Y AIRE

Sonic & All-Stars Racing Transformed

El erizo azul y otros iconos de la historia de Sega regresan a las carreras, esta vez a bordo de vehículos híbridos capaces de surcar asfalto, agua y cielo.

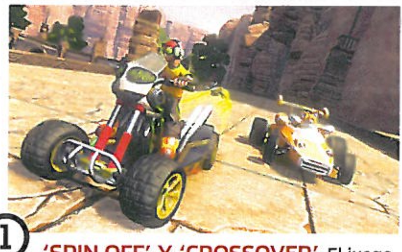
La mezcla de velocidad y batalla es el estandarte de este homenaje retro a la historia de Sega, con la saga *Sonic* como cabeza de cartel. El objetivo es llegar a la meta en la primera posición, pero para eso no sólo vale ser el mejor piloto, también tendremos que echar mano de los ítems que encontremos, para fastidiar a los rivales o mejorar nuestras opciones con velocidad extra o escudos. Como es obvio, la inspiración del juego es *Mario Kart*, pero este *Sonic & All-Stars* tiene suficientes elementos propios como para poder hablar de tú al padre del género.

La dinámica de las carreras y el control son una delicia. Cada vehículo tiene 3 variantes (coche, barco y avión), que cambian según los circuitos. El manejo varía en función de la superficie: por tierra, el agarre es mayor; por el cielo se puede maniobrar en cualquier dirección; por el agua, las olas pueden jugar malas pasadas. Como en todos los arcades de karts, los derrapes son cruciales, ya que permiten tomar las curvas más rápido y, a la vez, cargar hasta 3 niveles de turbo. Del mismo modo, las acrobacias en el aire, mientras estamos en pleno salto, también tienen su hueco. Los atajos, por su parte no son numerosos, pero condicionan las carreras, ya que pueden generar ventajas,



Sonic y otras estrellas de Sega se ponen al volante de estos karts "multiterreno".

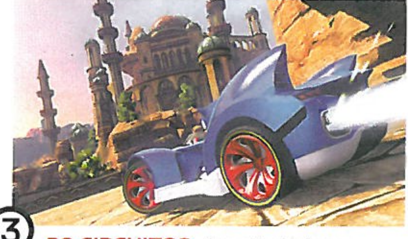
» TRIQUIÑUELAS Y VELOCIDAD NOSTÁLGICA



① **'SPIN OFF' Y 'CROSSOVER'.** El juego traslada a las carreras de karts a personajes de algunas de las principales franquicias de Sega.



② **22 PERSONAJES.** Entre ellos, tienen cabida iconos de sagas como *Sonic, Jet Set Radio, Golden Axe, Shinobi...* y "Rompe Ralph!"



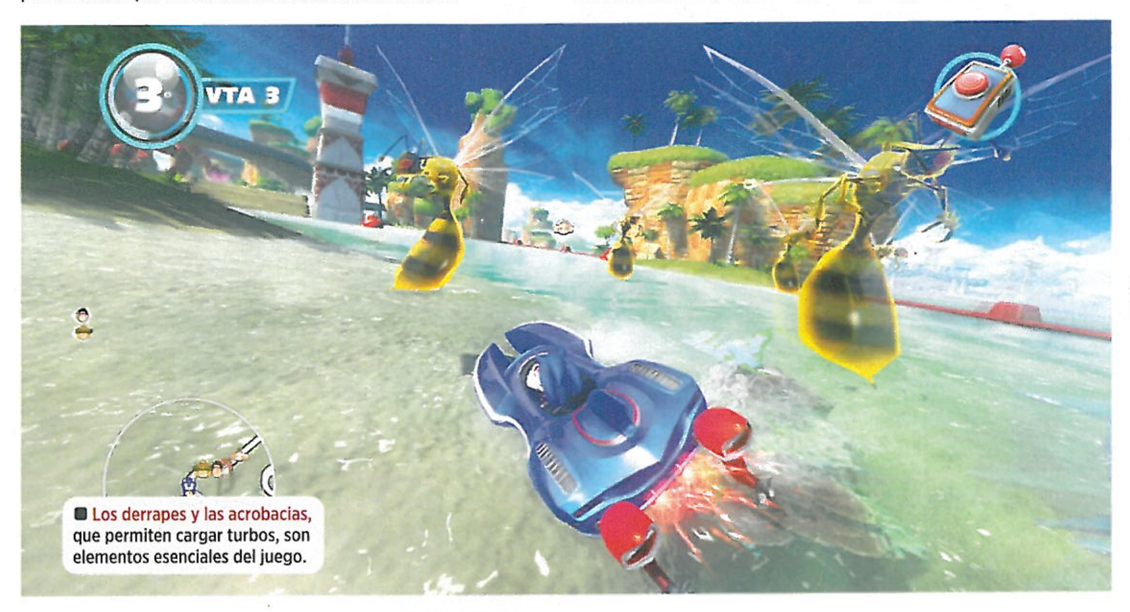
③ **20 CIRCUITOS.** Son adaptaciones con un toque retro, en las que se combinan zonas terrestres, aéreas y marítimas.



Cada personaje tiene unas características determinadas, aunque se pueden desbloquear modificadores si los subimos de nivel.



Hay una decena de armas: turbopropulsores, bolas de hielo, fuegos artificiales, drones, enjambres, peces globo, guantes de béisbol...



Los derrapes y las acrobacias, que permiten cargar turbos, son elementos esenciales del juego.





Las carreras por tierra, mar y aire dan la mano a la ambientación retro con un férreo apretón.

como convertir nuestro vehículo en avión, mientras los rivales pierden tiempo por el agua. En ese sentido, la IA, con cuatro niveles de dificultad, es dura de roer, aunque el equilibrio de las armas entre ataque y defensa es muy justo. Y a la altura de la jugabilidad, están los variados modos de juego. Contamos con Gran Premio, que consta de campeonatos de cuatro carreras, y con Crono, donde competir por mejorar nuestros tiempos.

Además, en Tour Mundial hay que desbloquear eventos y personajes progresivamente, a base de ganar estrellas. A esto hay que sumar el multijugador, tanto online como a pantalla partida.

El juego es un homenaje sin igual a Sega, con personajes y circuitos inspirados en mitos como *Golden Axe, Shinobi, Jet Set Radio* o *After Burner*. Ahora bien, no hay ni rastro de *Shenmue, Streets of Rage* o *Phantasy Star Online*, que son imprescindibles en la trayectoria de la compañía japonesa.

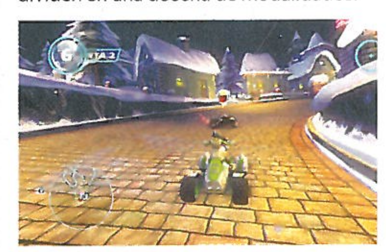
El apartado gráfico es pintoresco, gracias a su colorido y a la solidez con que se ha recuperado la numerosa iconografía retro. Los escenarios cambiantes o el efecto 'blur' lucen bien, con una gran sensación de velocidad, aunque se aprecian algunas ralentizaciones y bordes dentados en las sombras más cercanas. Pese a ello, *Sonic & All-Stars Racing Transformed* es capaz de mirarle a la cara a *Mario Kart*, el referente del género.

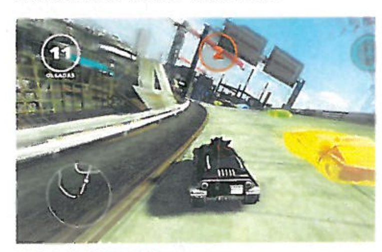

Los vehículos son híbridos, es decir, varían su aspecto según estemos en la tierra, el mar o el aire. El diseño es muy variado.

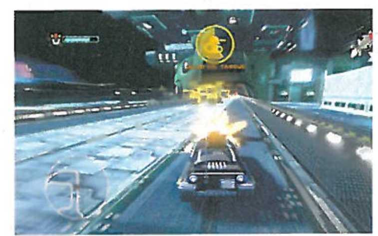

La pantalla partida, hasta para cuatro jugadores, es compatible con casi todos los eventos de *Sonic & All-Stars Racing Transformed.*

» CAMBIANDO DE MARCHA

El modo Tour Mundial, que es el corazón del juego, consta de 60 eventos, que se dividen en una decena de modalidades:


CARRERAS. Las hay al uso, contra nueve pilotos, sin objetos habilitados o en rondas eliminatorias de uno contra uno.


EN SOLITARIO. Luchamos contra el crono, ya sea a base de derrapes, turbos, pasando por puertas o esquivando tráfico.


BATALLA. Hay carreras en las que no importa correr, sino sobrevivir, así como enfrentamientos a misilazos con un tanque.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control con derrapes, el homenaje retro y los circuitos por tierra, mar y aire.

» LO PEOR
Faltan sagas de renombre. Voces en inglés y algún detallito gráfico.

Te gustará + que... LITTLEBIGPLANET KARTING



Te gustará – que... MODNATION RACERS



80	**» GRÁFICOS** Circuitos retro, buena sensación de velocidad y alguna ralentización.
80	**» SONIDO** Melodías nostálgicas, narrador en español. Personajes en inglés.
90	**» DIVERSIÓN** El manejo y las carreras por tierra, mar y aire son una delicia.
87	**» DURACIÓN** 60 desafíos, 10 copas y multijugador con pantalla partida.
NOTA 88	Un excelente juego de karts y un homenaje lleno de nostalgia. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión.



Género: **AVENTURA/ SHOOTER**
Desarrollador: **UBISOFT MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **29 DE NOVIEMBRE**
Precio: **69,95 €**

JUGADORES 1-2
JUG. ONLINE 2-14
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
INSTALACIÓN 6,2GB
RESOLUCIÓN 720P

www.far-cry.ubi.com/

Far Cry 3 es un sandbox en primera persona, con muchísimas cosas por hacer y una absorbente historia.

LA **LOCURA** DE PERDERSE EN UN PARAÍSO

Far Cry 3

Rook Island debía ser una fiesta para Jason y sus amigos, pero acaba convirtiéndose en un infierno plagado de chiflados, piratas...

El "grito lejano" de Ubisoft por fin ha echado las amarras en el puerto de PlayStation 3, para ponernos en la piel de Jason Brody, un joven de California que está disfrutando de unas vacaciones aventureras en Rook Island, una isla del sudeste asiático, junto a sus dos hermanos y cuatro amigos. Aunque, como suele ocurrir, nada más empezar la aventura las vacaciones se convierten un drama cuando todo el grupo es capturado por un peligroso grupo de piratas liderados por Vaas, un loco de armas tomar. Jason logra escapar y empieza a recorrer la isla buscando a sus compañeros, una tarea en la que se interpondrán Hoyt Volker, un traficante de drogas y esclavos que es quien maneja los hilos en Rook Island, y su propia salud mental, que irá mermando según avance la aventura.

***Far Cry 3* es una combinación de "sandbox" y shooter** en primera persona que nos permite desplazarnos y explorar con total libertad un mapa gigantesco, nadar por el agua, superar zonas de plataformas, infiltrarnos y, por supuesto, disparar a casi todo lo que se mueva.

Las armas son uno de los elementos esenciales. Hay ocho categorías: pistolas, subfusiles, escopetas, rifles de asalto, rifles de francotirador, ametralladoras ligeras, lanzacohetes y

UN **HÍBRIDO** DE GÉNEROS DE AMBIENTACIÓN TROPICAL

① **SHOOTER.** Los disparos en primera persona son el principal rasgo de la jugabilidad, con un sistema de apuntado semiautomático.

② **EXPLORACIÓN.** Rook Island es un enorme territorio por el que podemos desplazarnos con total libertad, a pie, en vehículo o a nado.

③ **CONDUCCIÓN.** Los vehículos permiten recorrer grandes distancias rápidamente y su control es excelente. La cámara se sitúa tras el volante.

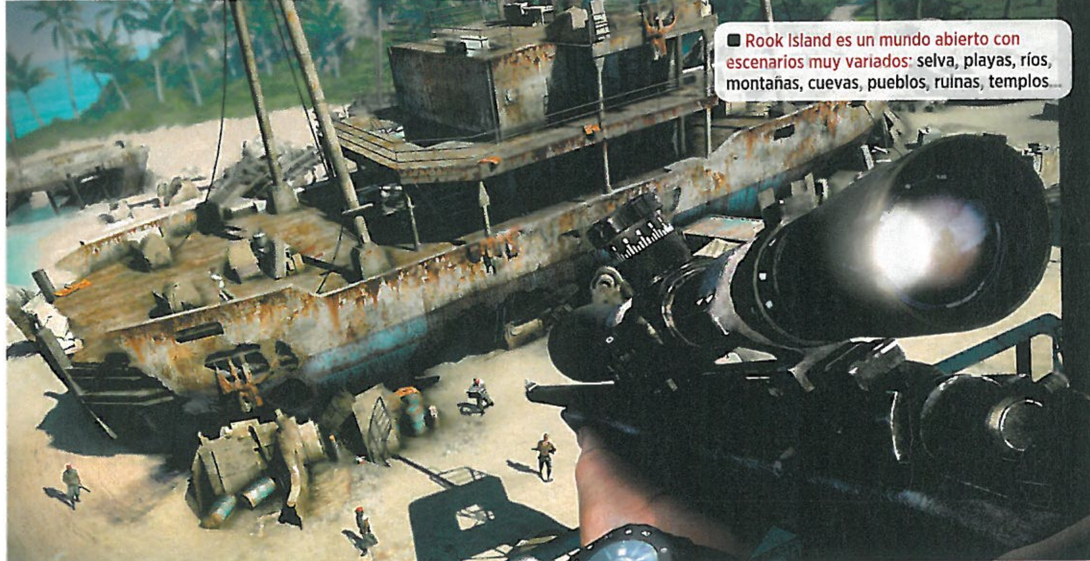
Jason Brody y sus amigos han sido secuestrados en una isla del sudeste asiático. Nuestro deber es ayudarles a salir de allí con vida.



■ Para sobrevivir en la isla, dispondremos de 8 grandes grupos de fuego (escopetas, rifles...), arco, pistola de bengalas, lanzallamas...




■ Además de armas, Jason cuenta con los tatau, unos tatuajes que se adquieren con puntos de experiencia y que le confieren habilidades.



■ Rook Island es un mundo abierto con escenarios muy variados: selva, playas, ríos, montañas, cuevas, pueblos, ruinas, templos...





» SIGILOSO COMO UNA SERPIENTE

La infiltración es una estrategia muy útil, sobre todo en las misiones en las hacer saltar un alarma significa volver a empezar...

CAUTELA. Podemos nadar para que no nos vean, agacharnos entre la maleza, lanzar piedras para distraer a los guardias...



EL CUCHILLO. Ideal para eliminar a los enemigos en silencio. Si obtenemos cierta habilidad, podemos arrastrar los cuerpos.



CÁMARA DE FOTOS. Con su zoom podemos identificar a los enemigos, para que sus movimientos aparezcan en el radar.

Una mezcla de shooter y sandbox que además cuenta con un argumento que paso a paso se hace más impactante...

armas especiales (como un arco y un lanzallamas). El control es bastante asequible, gracias a la posibilidad de fijar el típico apuntado semiautomático. Muchas misiones se pueden superar "a pecho descubierto", pero, en otras, la infiltración es básica para avanzar. Las armas se complementan con los "tatau", que son unos tatuajes que otorgan a Jason nuevas habilidades especiales, a medida que ganamos puntos de experiencia. Hay tres árboles de evolución: el de la Garza (movimientos de largo alcance), el del Tiburón (curación) y el de la Araña (sigilo y supervivencia). Las tres vías son compatibles entre sí. Y por si no tuviéramos bastantes ayudas, también disponemos de distintos vehículos que nos ayudarán a hacer más rápidos los desplazamientos por el enorme mapeado.

Las 38 misiones principales del modo Historia suponen unas diez horas de juego y son realmente variadas. Hay partes de sigilo, huidas de zonas que se derrumban, incursiones en tumbas, persecuciones... Una de las misiones que más nos ha gustado consiste en alcanzar un barco muy alejado de la costa, con ayuda de un parapente o nadando, a lo que sigue una situación espectacular. El argumento tarda en arrancar, pero es notable, con dos finales diferentes. Además, las misiones secundarias son casi como un juego en sí, al margen de la historia principal. En ellas, se nota la inspiración de otros "sandbox", como en las misiones de caza, a lo *Red Dead Redemption* o las 18 torres de radio a las que hay que subir para abrir el mapa, que nos han recordado a las atalayas de *Assassin's Creed*. También hay eventos secundarios consistentes en superar oleadas de enemigos, ejecutar encargos »



■ Jason se une a los Rakyat, un misterioso pueblo ancestral que habita en Rook Island. Su destino queda ligado al de los nativos.



■ Los amigos de Jason muestran una personalidad bastante difusa. A algunos el doblaje al español no les hace ningún bien.



■ El mapeado de la isla es gigantesco. Por suerte, hay puntos de desplazamiento rápido, que permiten transporte automático.



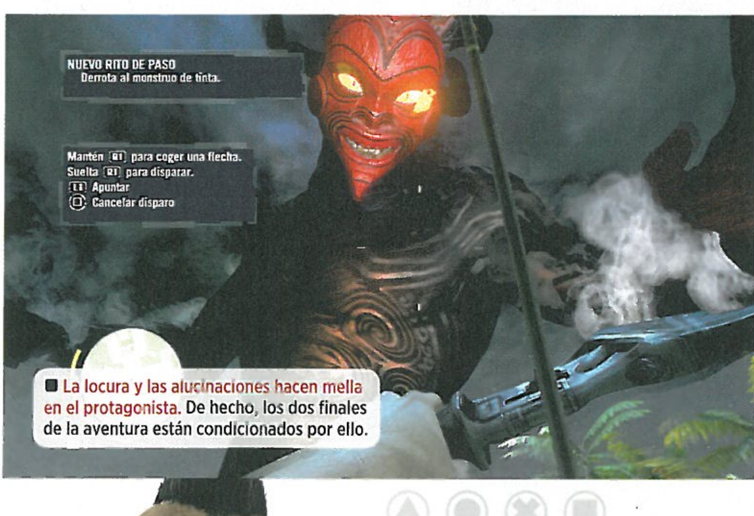
■ Las misiones secundarias aportan variedad: oleadas de enemigos, carreras contrarreloj, objetos coleccionables...



■ Vaas Montenegro es uno de nuestros némesis en la aventura. Está como una auténtica regadera.



■ El menú contiene informaciones de todo lo que encontramos en el juego, con un tono muy humorístico.



■ La locura y las alucinaciones hacen mella en el protagonista. De hecho, los dos finales de la aventura están condicionados por ello.



■ La crudeza es palpable en todo momento. Jason usa el cuchillo para sacarse balas de la carne.

El modo Historia dura 10 horas, a lo que se añaden las múltiples misiones secundarias y el multijugador.

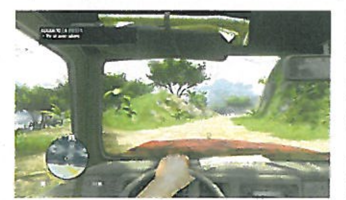
» de asesinato, disputar contrarrelojes a bordo de un vehículo o encontrar objetos coleccionables. En cierto modo, es casi como jugar a *GTA* en primera persona.

Los modos multijugador tienen una gran importancia. Por un lado, contamos con una vertiente cooperativa que admite cuatro jugadores online o dos a pantalla partida. El desarrollo es independiente de la campaña y consta de seis capítulos, en los que controlamos a Leonard, Callum, Mikhail y Tisha, cuatro almas en pena que buscan vengarse del capitán de barco que les ha traicionado. El desarrollo de los capítulos es lineal, pero cada uno ronda la media hora, como poco. En cuanto al multijugador competitivo, hay cuatro modalidades: Dominación, Tormenta de fuego, Transmisión y Lucha a muerte, con un total de diez mapas.

Si hablamos de temas técnicos, hay que destacar la amplitud de Rook Island. Pese al tamaño no hay tiempos de carga y, para que no perdamos tiempo recorriendo decenas de kilómetros, podemos teletransportarnos automáticamente a ciertos puntos. Por otra parte, los rostros de los personajes están muy logrados, con una gran expresividad, y detalles que confieren un gran realismo, como ver al protagonista vendarse el

» UN GARAJE PARA GOBERNAR LOS CAMINOS

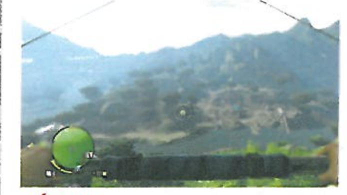
Hay doce vehículos (en algunos casos, casi es mejor llamarlos medios de locomoción), que permiten desplazarse con rapidez por las centenares de sendas y caminos que hay en Rook Island. Hay tres grandes clases:



TERRESTRES. Hay camionetas, coches antiguos, buggies y quads, muy útiles para tirar al monte...



MARÍTIMOS. Hay lanchas y motos de agua, para surcar los diversos ríos y la costa. Ojo con las zonas de rocas.



AÉREOS. Los parapentes permiten lanzarse desde riscos y planear. Y hay paracaídas y un traje aéreo.



Hay un ciclo día-noche, con sus correspondientes efectos de luz. Un coche con unos buenos faros siempre ayuda a abrirse camino.



Dennis y Citra, de los Rakyat, son dos personajes clave en la historia. También hay un par de forasteros que nos prestan su valiosa ayuda.



La propagación progresiva del fuego es uno de los efectos más espectaculares. Aquí hay que carbonizar un campo de marihuana.





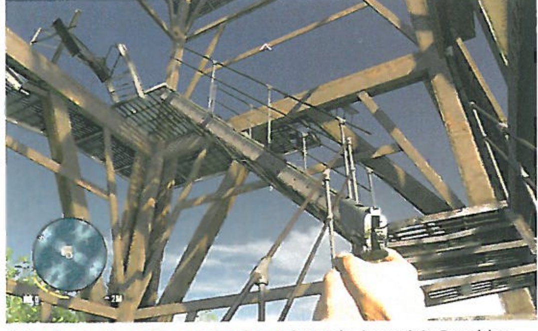
Hay ciertos fallos gráficos, como "popping" y "tearing", que restan brillantez al conjunto.

brazo, recolocarse dedos torcidos o sacarse balas con ayuda del cuchillo, a la hora de curarse. También llaman la atención la propagación progresiva del fuego cuando usamos el lanzallamas o el notable ciclo día-noche.

Pero también tiene problemas. Al abundante "popping", que logra que numerosos elementos surjan de la nada a cada paso que damos, se suman texturas de hierbajos y árboles que tardan en cargarse. También apreciamos clipping, especialmente al volar en ala delta y atravesar las ramas los árboles y, lo más molesto, un frecuente "tearing" (cortes que hacen que la imagen se vea escalonada durante unas milésimas de segundo). Defectos son, pero el juego es tan inmenso y ofrece tanta libertad y diversión que la verdad es que es fácil perdonárselos, porque, aunque molesten visualmente, no afectan al desarrollo ni desmerecen el resto de sus virtudes. Virtudes que además se ven arropadas por un notable apartado sonoro, con mención especial al sonido de los animales, y doblado al castellano (aunque algunas voces sean un poco planas).
En definitiva, un sandbox con aspecto de shooter, que es tan largo como divertido y variado. Te perderás en las montañas, ríos, playas, ruinas y templos de Rook Island y no te importará sumergirte en su locura...



Far Cry 3 no es recomendable para menores de 18 años, por su explícito contenido de sexo, drogas, violencia, lenguaje fuerte...



Las torres de radio son como las atalayas de *Assassin's Creed*: hay que escalarlas hasta la cima para ampliar el mapa visible.

HOY TAMBIÉN ME VOY DE CACERÍA

La fauna es un elemento más de la cuidada ambientación. Muchos animales nos alertan de su presencia con sus sonidos:



TIPOS. Hay decenas de animales: cabras, jabalíes, monos, dragones de komodo, tigres, osos, guepardos, tiburones...



DESPELLEJAR. La mayoría son fáciles de abatir si los avistamos con tiempo. Una vez caídos, podemos quitarles la piel.



CREACIÓN. Con las pieles y las plantas recogidas, podemos elaborar equipo: carteras, bolsas de munición, jeringuillas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los vehículos, por tierra, mar y aire. La caza de animales salvajes.

» LO PEOR

Los abundantes fallos gráficos: popping, clipping y sobre todo un molesto tearing.

Te gustará + que... JUST CAUSE 2



Te gustará − que... RED DEAD REDEMPTION



84	**» GRÁFICOS** Mapa gigante y buenos rostros, pero hay fallos a mansalva.
90	**» SONIDO** Buen doblaje, ruidos de animales y alguna melodía de leyenda.
94	**» DIVERSIÓN** El control es excelente y Rook Island está llena de cosas que hacer.
92	**» DURACIÓN** La Historia dura 10 horas y hay misiones secundarias y multijugador.
NOTA 91	Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, sigilo, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos gráficos.

JUEGO Play RECOMENDADO

12

Género: **ACCIÓN/ AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES **1-2** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **NO** | RESOLUCIÓN **720P**

www.videogames.lego.com

LEGO El Señor de los Anillos abarca las tres pelis con un desarrollo que mezcla acción, plataformas y puzzles.

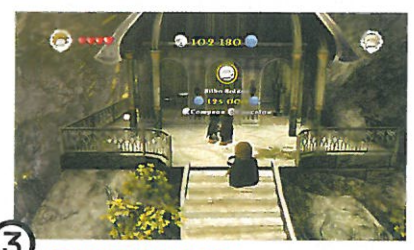
» UNA PIEZA PARA DOMINARLAS A TODAS



① **DESARROLLO ASEQUIBLE.** Como todos los *LEGO*, ofrece un sencillo desarrollo que mezcla acción, plataformas y puzzles.



② **MUNDO ABIERTO.** En todo momento podemos interrumpir la historia principal para explorar la Tierra Media y cumplir misiones.



③ **COLECCIONABLES.** Muchos personajes están ocultos, hay 30 diseños de objetos de mithril que hay encontrar para poder forjarlos...

LA **TIERRA MEDIA** SE CONSTRUYE CON PIEZAS DE LEGO

LEGO El Señor de los Anillos

Con la primera de las tres películas de "El Hobbit" a la vuelta de la esquina, nada mejor que repasar la trilogía de El Señor de los Anillos, pero en clave de LEGO.

Primero fue *LEGO Star Wars* y después le siguieron otras exitosas sagas de cine como "Indiana Jones", "Piratas del Caribe" o "Harry Potter". Tras estrenar el mundo abierto en el reciente *LEGO Batman 2.* parecía complicado que en TT Games pudieran superarse a sí mismos en tan poco tiempo. Pero lo cierto es que han hecho un grandísimo trabajo con *LEGO El Señor de los Anillos.* Sin un juego "oficial" de El Hobbit (algo que no nos terminamos de explicar), bueno será repasar las tres películas de "El Señor de los Anillos" en clave de LEGO. Es decir, con un asequible desarrollo que mezcla acción, plataformas y pequeños puzzles, capaz de enganchar tanto al público más casual (por su sencillez y sus momentos de humor), como al más "friki", por la cantidad de desbloqueables que tiene y la profunda fidelidad que profesa a las películas.

Además, la Tierra Media es un escenario ideal para volver a brindarnos un mundo abierto como hicieron en *LEGO Batman 2.* Pues dicho y hecho. *LEGO El Señor de los Anillos* recorre fielmente las tres películas en un total de 18 niveles (tres por cada film), además de una última fase extra que no os vamos a desvelar para no chafaros la sorpresa. Exploraremos lugares como la Comarca, Bree, Moria, Rohan, Minas Tirith... participando en todas las batallas de las pelis (Dagorlad, Abismo de Helm, campos de Pelennor...) y luchando contra sus enemigos más característicos (Uruk-hai, Olifantes, Ella-Laraña, el Barlog de Moria, los Nazgul y sus bestias aladas...). Y por supuesto, manejando a todos sus protagonistas. Como es habitual, cada personajes tiene habilidades exclusivas y tendremos que alternarlos en todo momento para poder avanzar (Sam puede encender fuego, Legolas salta más y puede disparar flechas, Aragorn puede seguir rastros, Gandalf hace levitar piezas...). Eso sí, ahora podremos



Cada personaje tiene sus habilidades. En total hay 84, contando los secretos.



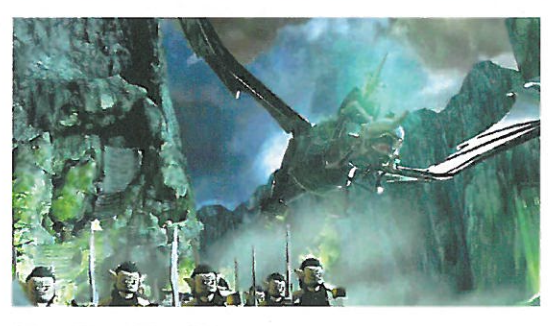
■ Cada película tiene 6 niveles (lo que nos da un total de 18). Eso sí, al terminarlo hay una fase extra sorpresa que no os vamos a desvelar...



■ Podremos explorar la Tierra Media en el Modo Libre. Para continuar la historia y no perdernos basta con seguir el reguero de piezas azules.



■ Mantén pulsado triángulo y se abrirá una ruleta para elegir a los personajes disponibles. Hay que alternarlos ya que cada uno tiene sus habilidades.





Ofrece el típico desarrollo asequible de los *LEGO* en un mundo abierto y con una gran fidelidad a *ESDLA*.

equiparles con 30 armas y objetos de mithril que nos otorgarán nuevas habilidades. Para ello hay que desbloquear sus diseños y después acudir a una herrería en alguna de las ciudades.
En todo momento podremos interrumpir la historia principal para viajar por los distintos lugares de la Tierra Media que ya hayamos visitado y realizar sencillas misiones secundarias o, simplemente, por el placer de explorarlos con otros personajes y acceder a lugares a los que antes no podíamos. Hay un total de 84 personajes que podremos manejar.

Su asequible desarrollo gustará a todos los públicos, pero los fans de ESDLA son los que más lo van a disfrutar. Y no lo decimos sólo porque ofrezca planos "calcados", diálogos sacados de las pelis o la BSO y las voces originales de los actores. Su amor por el detalle raya en lo enfermizo. Tanto, que hasta se han incluido los cameos de Peter Jackson y hasta algún fallo de "racord" de la las pelis. Y todo regado con el habitual humor "tontorrón" que exhiben estos juegos. Por supuesto, como mejor se disfruta *LEGO ESDLA* es jugando con un amigo en cooperativo. No permite Online pero sí que un jugador esté en una punta del mapa y el otro en la otra (a pantalla partida, claro).
En fin, que pese a su sencillez y a que sus mecánicas puedan resultar ya algo repetitivas, los fans de ESDLA y/o de LEGO van a alucinar.



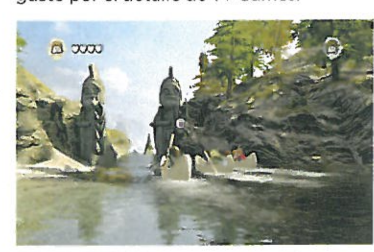
■ En las herrerías podremos forjar objetos especiales que nos otorgan habilidades extra. Eso sí, antes hay que encontrar sus diseños...



■ Gráficamente es simpático, pero no impresiona. Algunos escenarios están bastante vacíos y en otros los elementos se generan bruscamente.

» TODO UN DELEITE PARA LOS FANS

Aunque hay algún fallito en la traducción, (Aguijón en vez de Dardo), aplaudimos el gusto por el detalle de TT Games.



ESCENARIOS. Los Argonath, las minas de Moria, el Abismo de Helm, Lórien, Bree, la Comarca... Todos son muy reconocibles.



COMO EN LAS PELIS. Hay muchos diálogos y planos sacados de las pelis. No falta el famoso: "¡Corred Insensatos!"



RISAS. Y no faltan añadidos en clave de humor, aunque algo "tontorrones": como Sam durmiendo con un osito de peluche.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Fidelidad a ESDLA que raya en lo enfermizo y un desarrollo entretenido para compartir.

» LO PEOR
Gráficamente podría ser mejor y algunas mecánicas son un poco repetitivas.

Te gustará + que...
LEGO STAR WARS



Te gustará + que...
LEGO BATMAN 2



82	**» GRÁFICOS** Simpáticos, pero ciertos escenarios están vacíos y tienen "popping".
94	**» SONIDO** Ofrece la BSO de las películas y las voces de los actores (en inglés).
90	**» DIVERSIÓN** Desarrollo variado y asequible que se disfruta más jugando a dobles.
91	**» DURACIÓN** Un total de 19 niveles, y hacerlos al 100% te llevará bastantes horas.
NOTA 90	Tan divertido como cualquier *LEGO* y uno de los más completos. Si te gusta ESDLA, no deberías perdértelo por nada.

JUEGO RECOMENDADO Play

12

Género: **VELOCIDAD**

Desarrollador: **CRITERION GAMES**

Editor: **ELECTRONIC ARTS**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **69,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.needforspeed.com

HOBBY CONSOLAS

La necesidad de velocidad sólo se puede calmar con derrapes, volantazos y derribos. ¿Os hace dar un poco de zapatilla al acelerador, a 300 km/h?

» UN MUNDO ABIERTO POR EL QUE CONDUCIR



① **FAIRHAVEN.** La ciudad está abierta en su totalidad desde el principio. El tráfico de la ciudad o la policía son parte de las carreras.



② **LOS 41 COCHES REALES** se dividen en 7 categorías: muscle, deportivos, todoterrenos, convencionales, exóticos, bólidos y gran turismo.



③ **LOS MOST WANTED** son diez pilotos ilegales a los que hay que derrotar, para superarles en el ránking y birlarles el coche.

LA VELOCIDAD ARCADE **DERRITE EL ASFALTO**

NFS Most Wanted

Los semáforos se han puesto en verde para dar la salida a la nueva entrega de la de franquicia de velocidad estrella de EA. Preparados, listos... ¡a correr!

La batuta del nuevo *Need for Speed* ha vuelto a manos de Criterion, estudio que hizo su debut en la saga en 2010 con el genial *Need for Speed Hot Pursuit*. Esta vez se ha apostado por un mundo abierto donde los superdeportivos, la policía, la velocidad y la destrucción aúnan sus fuerzas y las sellan con un poderoso recubrimiento multijugador. El trasfondo del juego es derrotar a los Most Wanted, un grupo de diez pilotos ilegales. Para ello, hay que acumular speed point, que son los puntos de experiencia con que se premia todo lo que hacemos: ganar carreras, derribar vehículos, provocar gigantescas persecuciones policiales para luego dar esquinazo a los coches patrulla... En total hay 61 eventos, aunque, para completar el hilo principal del ránking de pilotos más buscados, tarea que lleva unas 8 horas, no es necesario superarlos todos.

Los eventos son de cuatro tipos. En primer lugar están las pruebas de circuito y de sprint, que son carreras al uso, con hasta ocho pilotos. Luego encontramos las pruebas de velocidad, que consisten en cubrir un recorrido manteniendo cierta velocidad media. En tercer lugar están las emboscadas, persecuciones en las que hay que huir de la policía en el



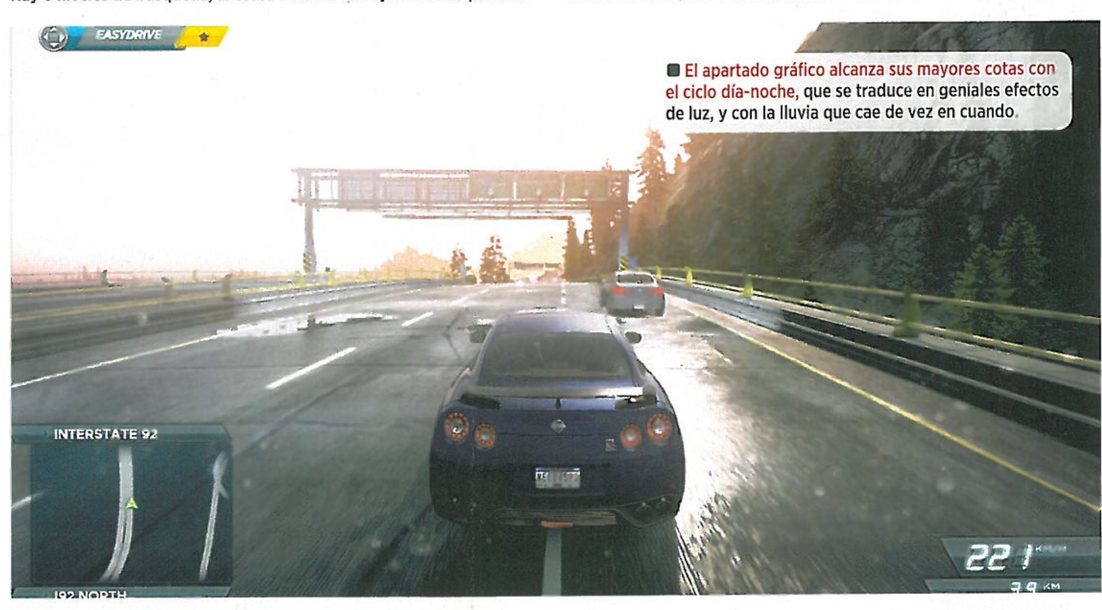
El control arcade, plagado de derrapes, derribos y nitro, vuelve por sus fueros.



■ La policía incordia, con embestidas, barricadas y bandas de clavos. Hay 6 niveles de búsqueda, al estilo de *GTA*. Tu objetivo es esquivarla.



■ Fairhaven es la típica ciudad estadounidense, con su 'downtown', su zona industrial, sus circunvalaciones... Tan variada como espectacular.



■ El apartado gráfico alcanza sus mayores cotas con el ciclo día-noche, que se traduce en geniales efectos de luz, y con la lluvia que cae de vez en cuando.





Moverse libremente por la ciudad es una delicia y hay cientos de saltos, radares y tareas para hacer.

menor tiempo posible. Finalmente están las carreras Most Wanted, en las que nos enfrentamos contra uno de los pilotos ilegales.
Las carreras son espectaculares, con su mezcla de vehículos reales (hay 41, de más de 25 fabricantes), nitro, derrapes y derribos, además de tráfico y atajos, que obligan a estar siempre ojo avizor. Y como despegarse del rival, por muy bien que se pilote es imposible (igual que quedarse demasiado rezagado), la emoción está servida hasta el final.

El multijugador es vital, incluso cuando estamos jugando offline, ya que el nuevo Autolog 2.0 pone en común con nuestros amigos los récords logrados en cada evento, la velocidad de paso por los radares o la "distancia de vuelo" en los diversos saltos que hay en Fairhaven.
También hay un online más tradicional en el que, mientras conducimos libremente por la ciudad, se generan listas de 5 pruebas, con carreras clásicas y desafíos más curiosos, como pasar más veces por debajo de una tubería, para lo cual valen las más diversas marrullerías. Hay 70 niveles de progresión, que ayudan a desbloquear nuevos coches y matrículas para personalizar nuestro perfil. Quizás *NFS Most Wanted* no cuente con carreras tan impredecibles como las persecuciones policiales de *Hot Pursuit*, pero la ciudad abierta y el completo multijugador lo ponen a la vanguardia de la conducción arcade. ○



■ Hay 66 radares para que, aunque juguemos offline, podamos picarnos con los récords de velocidad logrados por nuestros amigos.



■ El sistema de daños es, fundamentalmente, visual. El chasis se abolla, pero no afecta a la conducción, salvo cuando pinchamos.

» COMPARTIENDO ASFALTO Y TROPELÍAS

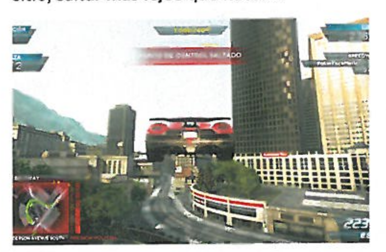
El multijugador es una de las señas del título. Hay modos online, pero también piques "offline" gracias al genial Autolog.



CARRERAS. Las pruebas de velocidad online congregan a ocho pilotos, tanto de forma individual como por equipos.



DESAFÍOS. Se basan en derribar a los rivales, sumar puntos aparcando en un sitio, saltar más lejos que nadie...



OFFLINE. Hay 66 radares, 156 carteles que delimitan saltos y 135 vallas de seguridad, para picarse con los amigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El multijugador, con los piques del Autolog. Fairhaven y el control son excelentes.

» LO PEOR
El modo offline es corto y la IA "hace la goma". Hay retardo en la carga de texturas.

Te gustará + que... RIDGE RACER UNBOUNDED | Te gustará − que... NFS HOT PURSUIT



91	**» GRÁFICOS** Gran ciclo día-noche y vehículos sólidos. Falla la carga de texturas.
89	**» SONIDO** Buenos efectos, música rockera y voces en castellano para la policía.
93	**» DIVERSIÓN** El control es estupendo. Las calles de Fairhaven son una delicia.
91	**» DURACIÓN** El multijugador da para mucho; el offline, es algo más limitado...
NOTA 92	Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CRITERION GAMES**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES 1-4 · ONLINE/WIFI 1-4
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

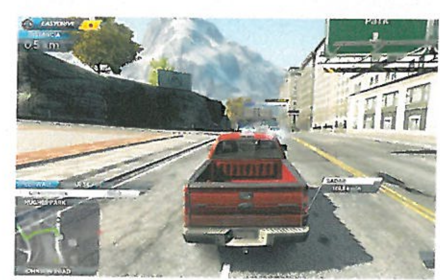
FUNCIONES
Panel táctil trasero

www.needforspeed.com

■ Este *Most Wanted* para PS Vita es un espectacular juego de carreras que no tiene nada que envidiar al de PS3.

GARAJE PORTÁTIL A **ESCALA REAL**

NFS Most Wanted



■ Hay 41 vehículos reales, de más de 25 fabricantes, como BMW, Ford, Bugatti, Aston Martin o Marussia.

PS Vita recibe una adaptación sobresaliente de este arcade de velocidad, casi calcada a la versión de PS3.

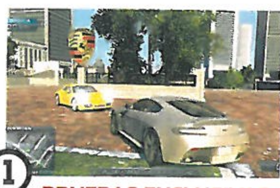
Muchos estudios maltratan las versiones portátiles de sus juegos, haciendo un "port" lleno de recortes o una versión alternativa de inferior calidad. No es el caso de Criterion Games, que se ha sacado de la chistera una adaptación tremenda de *NFS Most Wanted* para PS Vita, que es calcada a la versión de PS3 prácticamente en todo: los 41 vehículos y su manejo, los 61 eventos, el mapeado de la ciudad, la distribución de radares y saltos... El único recorte es en el multijugador, que se ha reducido a cuatro usuarios para que las carreras vayan más fluidas y . Y para compensar han incluido 10 carreras exclusivas que sólo se puede disfrutar en Vita.

Además, técnicamente es brillante, aunque sin llegar al grado de detalle de PS3. Hay menos tráfico, los faros de los coches que vienen de frente se ven algo pixelados y las texturas de los edificios lejanos tardan más en cargarse. Pequeños detalles que nos hacen dudar qué versión comprar teniendo en cuenta que la de PS Vita es más barata...

■ El control es clásico, con L y R para frenar y acelerar, el stick para girar, X turbo... todo casi como en PS3.

» IGUAL QUE JUGAR EN PS3

El primer *Need for Speed* de PS Vita es el mismo juego que en PS3, con ligeras diferencias.



① **PRUEBAS EXCLUSIVAS.** Se incluyen 10 eventos especiales que no están en PS3. Son carreras muy rápidas, de un minuto.



② **ONLINE PARA CUATRO.** El multijugador sólo admite cuatro usuarios simultáneos, en contraste con los ocho de PS3.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los radares y saltos compartidos con Autolog, la ciudad y las emocionantes carreras.

» LO PEOR
Que no sea Cross-Buy. Gráficos un pelín inferiores a PS3. Que no tenga más pruebas.

90	**» GRÁFICOS** Muy sólidos, aunque tiene pequeños fallos que no están en PS3.
88	**» SONIDO** Voces en cristiano para la poli y gran acompañamiento musical.
94	**» DIVERSIÓN** El conjunto carreras-mapa-control es excelente. Te lo pasarás genial.
90	**» DURACIÓN** Encontrar los coches, dominar los carteles y radares, online... uf..
NOTA 91	Prácticamente el mismo juego de PS3, pero en portátil y 20 euros más barato. Así se deberían hacer siempre las cosas.





Género: LUCHA
Desarrollador: SUPERBOT
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,95 €
Precio Versión PS Vita: 39,95 €

Jugadores: 1-4 | Jug. online: 1-4



Textos: CASTELLANO | Voces: CASTELLANO



Instalación: NO | Resolución: 720P

www.playstationallstarsbattleroyale.com



Los personajes más emblemáticos de PlayStation se enfrentan en combates de 4 contendientes en escenarios interactivos llenos de sorpresas.

LLUVIA DE **ESTRELLAS** (Y PUÑETAZOS) CON SABOR PLAYSTATION

Playstation All Stars Battle Royale

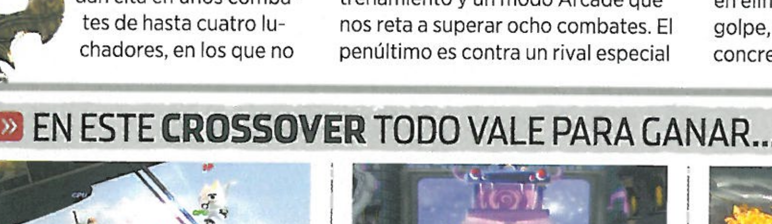
¿Por qué quedarte con un sólo héroe de la historia de PlayStation, si puedes tenerlos todos en un juego? Eso sí, parece que no se llevan demasiado bien...

Los "Dream Matches" o "duelos soñados" son juegos que reúnen personajes de diversas sagas o entregas distintas para ofrecer eso, unas peleas soñadas por los fans. Y tras el éxito de *Smash Bros* en Nintendo, Sony buscaba algo parecido con las estrellas PlayStation, desde Kratos a Nariko, en sus consolas. En total, 20 personajes de los más de 15 años de historia de PlayStation se dan cita en unos combates de hasta cuatro luchadores, en los que no hay barras de vida, si no de energía. La vamos rellenando a base de golpear al rival (al estilo de los *Dissidia: FF* de PSP). Esa barra puede acumular hasta 3 niveles, aunque con un ataque de nivel 1 eliminamos durante un par de segundos a un rival. Gana quien más eliminaciones acumula...

Si jugamos en solitario, la oferta de modos incluye un tutorial, un entrenamiento y un modo Arcade que nos reta a superar ocho combates. El penúltimo es contra un rival especial (con escena de vídeo introductoria incluida) y el último nos coloca frente a Polygon Man, un personaje extraído de una antigua campaña publicitaria de Sony, aunque en realidad el combate es contra otros personajes... Al margen de este modo Arcade, hay una opción de retos, ya sean generales o propios de cada personaje. En cualquier caso, todos son muy cortos y similares entre sí. Suelen consistir en eliminar a varios enemigos con un golpe, ejecutar un movimiento en concreto... Nada muy emocionante,

Héroes como Cole o Sir Daniel se unen en un plantel de veinte luchadores.

» EN ESTE **CROSSOVER** TODO VALE PARA GANAR...



① **LOS PERSONAJES.** Hay 20 y usan sus ataques más representativos: Cole lanza rayos, Sir Daniel su cabeza, Sweet Tooth algunos explosivos...

② **LOS ESCENARIOS.** Se van modificando con el paso del tiempo e incluyen trampas. Seguro que este tipo os suena de *LittleBigPlanet 2*...



③ **LA VERSIÓN DE VITA.** Tiene los mismos personajes, escenarios y armas. Sólo baja un pelín el detalle gráfico y cambia un poco el control.



Las plataformas tienen cierta importancia. Los personajes no paran de saltar, así que estar en su misma altura es clave para eliminarlos.



Los ataques de nivel 3 transforman a nuestro personaje y son casi infalibles. Este es el aspecto de Kratos en su nivel 3... ¿os suena?



No nos negaréis que tiene encanto ver a personajes tan dispares enfrentados a guantazos... ¿Ganará Parappa a Kratos?





Es muy sencillo encadenar combos espectaculares, aunque a veces el desarrollo se hace confuso por eso.

la verdad. Lo verdaderamente interesante es pelear contra otros jugadores. En ese sentido, podemos montar partidas locales, a través de Internet (con combates sueltos o un torneo) y mediante Cross Play. Y es que esa es una de sus mejores bazas: podemos jugar en PS3 y enfrentarnos a alguien que juegue en Vita o viceversa, con cualquier combinación de consolas posible. Por cierto, la versión PS3 es Cross Buy: incluye un código para descargar sin coste el juego para Vita. Y eso es algo que los dueños de ambas consolas agradecerán...

El apartado técnico es bastante solvente, aunque tanta explosión y personaje volando por los aires hace que, a veces, no sepamos ni donde estamos. En cualquier caso, mola ver escenarios con referencias a títulos como *BioShock* o *Killzone*. Y siguiendo con este tipo de homenajes está el apartado sonoro: todos los personajes tienen las voces en castellano de sus respectivos juegos (salvo algunos como Parappa o Dante), mientras que la música mezcla conocidos ritmos de títulos como *Uncharted* o *Patapon*. Y todo con un fin: entretener con un "homenaje" a los fans que llevan más de 15 años disfrutando con PlayStation. Vale que peca de repetitivo y hasta de control algo simple, que jugando solo no hay mucha chicha, que tiene pocos personajes... Pero si buscas algo para jugar con 3 amigos en la misma consola u online, puede dejarte mucha diversión.



Al superar combates subimos de nivel a los personajes, lo que sirve únicamente para personalizar cosas como su traje o pose de victoria.



Hay retos para un jugador basados en eliminar a varios rivales a la vez, usar ataques concretos... El premio: puntos para subir de nivel.

» CROSSOVER, CROSSPLAY, CROSSBUY

El juego de los "cross": personajes de varias sagas, usuarios de Vita y PS3 jugando juntos y comprando en PS3 te llevas los dos.



CROSSOVER. Además de héroes de sagas de Sony, están Dante (*DmC*), Raiden (*MG Rising*) y Bigg Daddy (*BioShock*).



CROSS BUY. Si compras la versión de PS3 podrás descargarte gratis la versión de PS Vita con un código de descarga.



CROSS PLAY. Los usuarios de PS3 y Vita podrán jugar juntos, tanto online como offline, disfrutando de las mismas opciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Mezclar tantas sagas distintas (y personajes inéditos) tiene su gracia. El multijugador.

» LO PEOR

Le falta más "chicha". En fácil desorientarse con tanto objeto/efecto en pantalla.

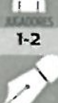
Te gustará + que... CARTOON NETWORK PTE — Te gustará − que... STREET F. X TEKKEN



80	**» GRÁFICOS** Coloridos y frenéticos, pero sin demasiados alardes visuales.
82	**» SONIDO** Melodías y voces de los juegos originales. Eso sí, son repetitivos.
85	**» DIVERSIÓN** Sencillas mecánica y algo de barullo, pero muy divertido con amigos.
80	**» DURACIÓN** Jugando solo cansa, pero en compañía los piques están garantizados.
NOTA 82	No es el mejor juego de lucha ni el más completo, pero si buscas diversión multijugador, peleas peculiares y humor, es tu juego.



Género:
LUCHA
Desarrollador:
DIMPS
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
40,95 €




JUGADORES: 1-2 | JUEGO ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO | VOCES: INGLÉS
INSTALACIÓN: NO | RESOLUCIÓN: 1080P

www.es.namcobandaigames.eu/



Los saiyans más poderosos vuelven a PS3 con una puesta al día HD de 2 de sus títulos de PS2 más importantes.

En *DBZ Budokai* vivimos, bajo el punto de vista de Goku, la llegada de Raditz hasta la derrota de Célula.

GOKU Y SUS AMIGOS VUELVEN A LUCHAR POR EL MUNDO

Dragon Ball Z Budokai HD Collection

Dos de los títulos más queridos y conocidos de la famosa serie de Akira Toriyama de PS2 regresan en alta definición.

En 2004 comenzó la que sería la mejor saga de lucha basada en "Dragon Ball", con el lanzamiento del primer *Budokai* para PS2 y que 2 años más tarde se culminó con *Budokai 3*. Ahora podemos volver a disfrutar de estos dos juegos en HD, con la misma jugabilidad y personajes y la inclusión de trofeos.

En *Budokai* repasamos la historia del manga desde la llegada de Raditz a la Tierra hasta la derrota de Célula a manos de Gohan, mientras que *Budokai 3* sigue la trama hasta la saga GT. Ambos incluyen un modo Duelo y Torneo Mundial, aunque el modo Historia de *Budokai 3* ofrece elementos de exploración, resultado más dinamico.

Gráficamente todo sigue igual, pero en HD, no se ha retocado nada y eso se nota. Así, en *Budokai 3* el brillo de los personajes es muy exagerado y los combates se ven tan nítidos que los fallos gráficos que pasaban desapercibidos en PS2 cantan la traviata. Además, los menús y las cinemáticas no están en panorámico y tienen franjas naranjas para disimular...

Pese a ser una reedición que prometía muchas mejoras, lo cierto que se ha hecho lo justito y ni siquiera ofrece combates online... Además, se echa en falta el segundo título de la saga para completar esta HD Collection, que se queda coja en casi todos los aspectos.



Budokai 3 fue una revolución en la saga al contener elementos de exploración, más de 100 personajes...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Volver a revivir esta historia rebosante de combates de la mano de Goku & cía.

» LO PEOR
No incluye modo online y la conversión en HD no es del todo buena.

72	**» GRÁFICOS** Se notan demasiado los fallos de hace 8 años. Escenarios vacíos.
76	**» SONIDO** Melodías que no son las de la serie. Incluye el doblaje original.
77	**» DIVERSIÓN** Combates rápidos y dinámicos que nos obligan a estar atentos.
80	**» DURACIÓN** Dos juegos, con varios modos y con niveles de dificultad.
NOTA 76	A los fans de "Dragon Ball" que no hayan jugado a los títulos de PS2 les encantará, aunque se ha "remasterizado" lo justito...

» LA MISMA HISTORIA, DIFERENTES PERSPECTIVAS

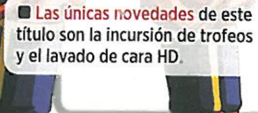
En el primer *Budokai* la trama se desarrolla mediante escenas de vídeo que se intercalaban entre las batallas. Sin embargo, el desarrollo de *Budokai 3* nos ofrece mucha más libertad de acción en este sentido.... aunque eso sí: en los dos mandan las peleas.



① **ESCENAS.** Para meternos en materia, los vídeos del primer *Budokai* recrean al milímetro lo visto en la serie de animación.

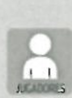


② **PELEAS.** Una vez estemos preparados, podemos manejar a nuestro personaje favorito y luchar para salvar el universo.



Las únicas novedades de este título son la incursión de trofeos y el lavado de cara HD.







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **HIGH VOLTAGE**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**







JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 5 MB	RESOLUCIÓN 720P

www.konami.jp/zoe_hd



Incluye las dos entregas de la saga *Zone of the Enders*, con los gráficos originales pasados a alta definición y otras mejoras.



Los combates son vertiginosos y volar a nuestro antojo por el escenario nos permite diversas tácticas.

Como en todo juego de Kojima, no faltan tramas interesantes. Se ha creado una intro en forma de anime.

REDESCUBRIENDO LA OTRA OBRA DE CULTO DE **KOJIMA**

Zone of the Enders HD Collection

Seguro que al escuchar Kojima te viene a la mente *Metal Gear*. Pues con esta otra obra suya, debes olvidarte de la infiltración.

Otro clásico de PS2 que salta a la actual generación con gráficos HD. Este recopilatorio incluye las dos entregas de *Zone of the Enders*, juegos ideados por Hideo Kojima que en Japón fueron auténticos "bombazos". Son juegos de acción en tercera persona en los que controlamos a "mechas" gigantescos enfrentándonos a centenares de robots. Puede que el desarrollo se presente algo simple para el jugador de hoy día, pero también es cierto que no deja un segundo de respiro: podemos usar armas a distancia (principales y secundarias), de combate cuerpo a cuerpo, un ataque especial y un escudo para defendernos de los ataques enemigos. Pese a esta sencilla propuesta, no falta profundidad argumental y momentos memorables como los enfrentamientos con los impresionantes jefes finales, especialmente en *ZOE 2nd Runner*, ya que la primera parte es más repetitiva.

La conversión, sin moverse a 60 fps, no funciona mal del todo, aunque a ambos juegos se les notan los años, sobre todo en los vacíos escenarios. En cualquier caso, son dos juegos interesantes que ofrecen acción a raudales y una cuidada ambientación a lo "japo". Además, un cebo para los fans de Kojima: incluye una demo de *MGS: Revengeance*...

Los mechas son los protagonistas de este salvaje juego de acción.

» LA FUERZA IMPARABLE DE UN **"MECHA"**

La cuidada ambientación seguro que encanta a los fans de los animes y mangas. La trama nos lleva a un futuro donde el hombre ha empezado a colonizar otros planetas y el Metatron es el mineral más preciado de la galaxia.



1 **PODER.** En ambos juegos manejamos un "Orbital Frame", un gigantesco robot con varios tipos de ataque y escudo protector.



2 **ADAPTADO.** Además de los gráficos en HD, se han añadido otras mejoras: subtítulos en castellano, trofeos, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Acción directa que en ocasiones resulta hipnótica. Un precio ajustado.

» LO PEOR
El sistema de combate simple, alguna ralentización puntual. No es espectacular.

79	**» GRÁFICOS** Pese a la conversión HD, sólo son cumplidores y poco espectaculares.
87	**» SONIDO** La banda sonora es toda una delicia y el sonido está "currado".
80	**» DIVERSIÓN** La acción es frenética aunque hoy día puede resultar muy simple.
82	**» DURACIÓN** Cada juego dura entre 6-7 horas dependiendo de la dificultad.
NOTA 80	Dos competentes juegos (en especial el segundo), que aunque algo repetitivos, ofrecen mucha acción con el "toque Kojima".

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **ROBOMODO**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 2-4 · Textos: CASTELLANO · Voces: NO · Instalación: 395 MB · Resolución: 720P

www.activision.es

Este remake HD de *THPS* mantiene el estilo de juego original, con 10 retos por cada uno de sus 7 niveles.

Algunos de sus objetivos se han actualizado, como la cinta VHS oculta, que es un DVD (podían ser un Blu-ray).

UNA **NOSTÁLGICA** Y DEPORTIVA MIRADA ATRÁS

Tony Hawk's HD

Los deportes de riesgo vivieron su edad de oro en PSone y ahora puedes revivir uno de sus fragmentos clave...

La saga *Tony Hawk Pro Skater* sólo necesitó un par de entregas para definir cómo debían ser los juegos de skate en consola: rápidos, con un espíritu arcade y con variopintos objetivos a cumplir (haz piruetas, recoge ítems...). Eso, junto con un buen diseño de los niveles y una cañera banda sonora, enganchó al gran público a este deporte. Pues bien, este remake en HD ofrece 7 niveles de las dos primeras entregas, entre los que están algunos de los mejores y más recordados de toda la saga. La jugabilidad es la original, sin novedades como poder bajar de la tabla, y resulta algo arcaica, aunque sigue divirtiendo. Eso sí, ahí están los fallos de siempre, como el clipping, y mejoras, como un detallado mapa.

Otra novedad es el modo Hawkman, una especie de"comecocos" en el que para recoger las bolas tenemos que realizar piruetas específicas. También se ha añadido un modo online para hasta 4 jugadores, con modos clásicos como batallas de puntos o Graffiti (coloreamos los elementos sobre los que hacemos una acrobacia), a los que se han añadido un modo libre y un modo cabezón (falla trucos y la cabeza se irá hinchando hasta explotar). Se echa en falta el modo Burro del original, en ocasiones cuesta conectar y, lo que es peor, no existe el modo a pantalla de los juegos de PSone ni tiene completa la banda sonora original. El resultado es un juego que gustará a los fans de la saga, pero que podía haber estado mucho mejor para los 15 euros que cuesta.

El mejor juego de skate de la historia, regresa con gráficos HD y con trofeos.

» SANGRE **NUEVA**, SANGRE VIEJA

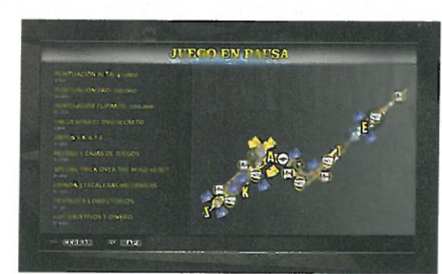
Este remake HD incluye nuevos skaters (algunos de los viejos ya no están en activo), trofeos, modo online, un mapa con la ubicación de todos los restos y con indicaciones para encontrar todos los coleccionables.



1 **NIVELES.** Hay 7, y están algunos de los mejores, como el Skatepart de Marsella, Venice Beach, el instituto de *THPS2*...



2 **ONLINE.** Para 4 con cuatro modos, ránking online. Eso sí, olvídate del modo a pantalla partida que había en PSone...





Podemos consultar un mapa con la ubicación de todos y cada uno de los desafíos, los gaps...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Reencontrarse con algunos de los mejores niveles. Jugabilidad clásica. Y con online.

» LO PEOR
El precio. Sólo 7 niveles. Faltan temas musicales clásicos. No tiene pantalla partida.

76	**» GRÁFICOS** En HD pero no son nada del otro mundo. Hay clipping.
84	**» SONIDO** Lo mejor, los temas de la BSO. Efectos decentes, pero repetitivos.
80	**» DIVERSIÓN** Si conoces los originales lo disfrutarás, si no te parecerá simple...
75	**» DURACIÓN** Los 7 niveles no dan para mucho. y el online nos ha fallado.
NOTA 78	Un juego de skate que gustará quien lo disfrutara en PSone, pero con un precio alto para las opciones que ofrece.

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **HEXADRIVE**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,95 €**

Jugadores: 1	Jug. online: NO
Textos: INGLÉS	Voces: NO
Instalación: 4136 MB	Resolución: 720P

www.okami-game.com/

COMPATIBLE CON PS MOVE

■ *Okami* es una aventura estilo *Zelda* que salió en PS2 en 2006 y que 6 años más tarde llega al Store remasterizada y con trofeos.

UNA OBRA DE **ARTE** AHORA EN ALTA DEFINICIÓN

Okami HD

Una de las aventuras más bellas de PS2 llega al Store en HD y con trofeos. Un gran oportunidad para redescubrirla.

Capcom y el mítico (y ya desaparecido) Clover Studio alumbraron en 2006 una de las aventuras más bellas que vimos en PS2. Su nombre era *Okami* y en ella, como recordaréis, manejábamos a una deidad-lobo llamada Amaterasu que junto un diminuto espíritu de los bosques llamado Issun debía restaurar la naturaleza y librar para siempre a la tierra de Nippon del malvado demonio Orochi y sus secuaces. Para ello contamos con una herramienta llamada pincel celestial, con la que podremos "pintar" en los escenarios, influyendo en ellos o alterándolos. Pulsa R2 y los bellos fondos que evocan tradicionales acuarelas japonesas se convertirán en lienzos sobre los que pintaremos, obteniendo hasta 13 efectos según el tipo de trazo que dibujemos: una línea recta significa cortar, un lazo genera una corriente de aire...

Además de los gráficos en HD y los trofeos, la gran novedad de esta versión es que podremos usar el mando Move como si fuera el pincel celestial, una opción que hace aún más placentero un desarrollo claramente inspirado en los *Zelda* de Nintendo (Hideki Kamiya es un fan confeso de esta saga). Lo único malo es que vuelve a llegarnos en inglés y que sólo estará disponible como descarga digital; nada de formato físico.

■ Exploración, combates y puzzles se mezclan en un desarrollo muy influido por la cultura tradicional nipona.

■ Los combates se desarrollan en escenarios cerrados. Hay ataques "normales" y otros con el pincel celestial.

» PS MOVE PUEDE SER TU PINCEL CELESTIAL

Podremos "pintar" sobre los bellos escenarios de *Okami* y habrá 13 efectos distintos según el trazo que dibujemos. Para ello, podremos usar el stick de Dual Shock 3 o mejor, si tenemos uno, un mando Move. Es uno de los alicientes de esta versión.


1 **PUZZLE.** Tenemos que acceder a esta isla, ¿qué se os ocurre que podríamos hacer? Pues apuntamos con Move y...


2 **DIBUJA.** ...dibujaremos un puente en el lienzo, con lo que lograremos pintar un puente también en el escenario del juego.

■ Amaterasu es una deidad sintoísta que adopta la forma de una preciosa loba.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un desarrollo divertido muy influido por los *Zelda* y estéticamente bellísimo.

» LO PEOR
Vuelve a llegarnos en inglés, lo que seguro que echará para atrás a muchos jugadores.

87	**» GRÁFICOS** Estéticamente es bellísimo y la alta definición le sienta muy bien.
82	**» SONIDO** Melodías tradicionales japonesas y "voces" nada convencionales...
85	**» DIVERSIÓN** Desarrollo pausado pero divertido, aunque hay que saber inglés...
90	**» DURACIÓN** Te puede durar unas 35 horas. Más si cumplimos todos los objetivos.
NOTA 87	Una de las mejores aventuras de PS2 nos espera en el Store en HD, con trofeos y... en inglés. Pero sigue mereciendo la pena.

COMPATIBLE CON PS MOVE

7+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **UNITED FRONT GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES	JUG. ONLINE
1-4	1-8
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: CASTELLANO
INSTALACIÓN: 2,3 GB	RESOLUCIÓN: 720P

www.littlebigplanet.com/es/karting/

LittleBigPlanet se apunta a la velocidad arcade de la mano de United Front, estudio responsable de la saga *ModNation Racers*.

HOBBYCONSOLAS WWW.HOBBYCONSOLAS.COM/VIDEOJUEGOS/LITTLEBIGPLANET-KARTING

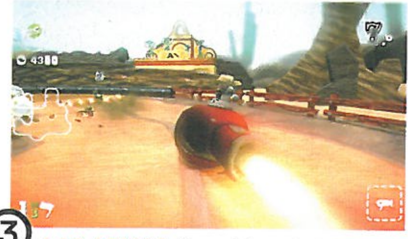
» CARRERAS PARA CREAR Y COMPARTIR



① **MODO HISTORIA.** Sackboy se enfrenta a los Acaparadores a lo largo de 71 eventos: carreras, contrarreloj, batallas...



② **OCHO PILOTOS.** En cada prueba compiten 8 karts. Casi todos los eventos se pueden jugar a pantalla partida u online.



③ **LAS ARMAS.** Hay misiles teledirigidos, proyectiles de pintura, bombas, minas, rayos de electricidad, un guante de boxeo...

CARRERAS A TODO **TRAPO**

LittleBigPlanet Karting

Sackboy, el muñeco más famoso del universo, cambia las plataformas en 2D por el pilotaje de los karts más estrambóticos que puedas imaginar.

El género de las carreras de karts, con el ejemplo omnipresente de *Mario Kart*, es recurrente para hacer spin offs. Tras la creación de *ModNation Racers*, Sony ha decidido fichar a Sackboy para que demuestre su pericia al volante. Así, *LittleBigPlanet*, la saga ideada por Media Molecule, deja a un lado las plataformas para abrazar el volante de la conducción arcade, sin olvidar su inmenso macuto de personalización. El estudio elegido para la tarea ha sido United Front Games, que ya contaba con la experiencia acumulada a cargo de *ModNation Racers*.

El modo Historia enfrenta a Sackboy con los Acaparadores, unos muñecos con aviesas intenciones. El objetivo es salvar el Cielo de las Imágenes, disputando carreras a lo largo de siete mundos artesanos. En total hay 71 eventos, de modo que, para completar el hilo principal, basta con tres o cuatro horas, una cantidad bastante exigua. Si los queremos completar todos, puede durar el doble, a lo que hay que añadir el factor de la considerable rejugabilidad, gracias a los piques por mejorar la puntuación de cada prueba y al hecho de que hay diversos premios esparcidos por las pistas, que hay que recoger si queremos desbloquear nuevas herramientas para los editores.

La variedad de los eventos es bastante considerable. Hay carreras al uso, eventos de contrarreloj, niveles de batalla en escenarios cerrados e incluso algún jefe final, que hacen que no todo sea conducir más rápido que los demás. Tampoco faltan los eventos especiales, como uno en que

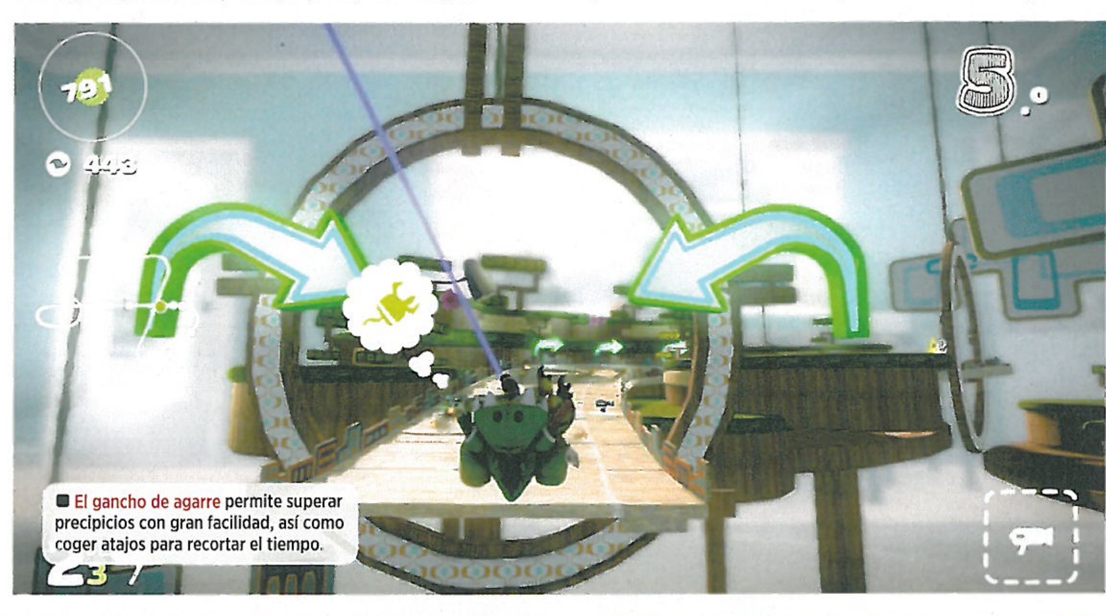
Sackboy se sube al kart con todo su repertorio de creatividad y disfraces intacto.



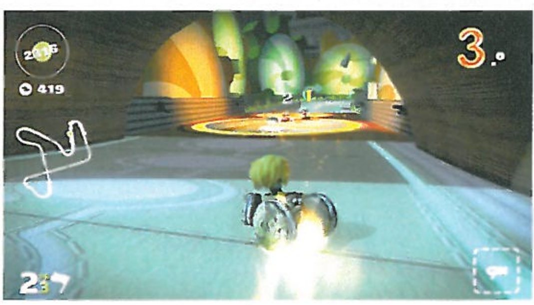
La puntuación de cada nivel depende del puesto en que quedemos, del tiempo empleado o de las burbujas que hayamos recogido.

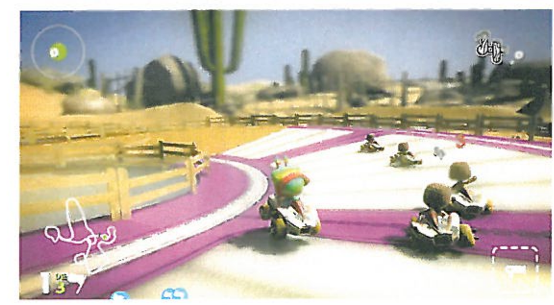


Los niveles de batalla se desarrollan en escenarios cerrados. El objetivo es acumular más derribos que nadie dentro del tiempo límite.



El gancho de agarre permite superar precipicios con gran facilidad, así como coger atajos para recortar el tiempo.



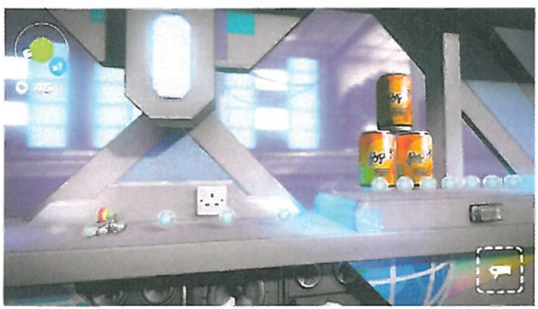


La personalización es la piedra angular, en la línea de los juegos de plataformas de la saga.

manejamos un dragón que debe derribar coches a llamarada limpia u otro en que el objetivo es esquivar el tráfico que nos sale al paso. Paradójicamente, lo que más nos ha gustado han sido los minijuegos con desarrollo plataformero en 2D, en los que ni siquiera hay que conducir, sólo saltar.

El control, que es compatible con el PS Move Racing Wheel, es muy sencillo. Podemos hacer derrapes para acumular turbos, dar guantazos para molestar e incluso usar un gancho para salvar precipicios y tomar atajos. El sistema de armas está bastante equilibrado, ya que, además de atacar, podemos defendernos de los enemigos.

Pese sus virtudes, el juego también tiene sus fallos, empezando por una pobre sensación de velocidad y escasez de detalle. Además, el sistema de "reapariciones" tras ser derribados puede resultar injusto: por ejemplo, si nos descalabran justo antes de un precipicio, el "respawn" nos lleva al otro lado automáticamente, pero los rivales tienen que acometer el salto. Esos fallos se ven compensados por las posibilidades de personalización, la gran virtud de la saga, que se mantiene intacta. Podemos diseñar circuitos (o descargarnos los de otros usuarios), karts (aunque no mejorará su rendimiento) y personajes con gran libertad. Sin ser ninguna revolución, *LittleBigPlanet Karting* se postula así como un buen juego de karts, largo y duradero, aunque simplón.



Los eventos especiales de plataformas en 2D nos han encandilado. Aquí, hay que saltar para esquivar las planchas de electricidad.



Los circuitos estándar incluyen elementos curiosos, como avalanchas de magdalenas o ñus de cartón que se nos cruzan en plena pista.

» CONSTRUYENDO TU PROPIO JUEGO

Las opciones de personalización son la clave. Para obtener elementos de edición, antes hay que ganarlos en las pruebas.



EDITOR DE CIRCUITOS. Podemos cambiar el trazado, la pendiente, el material del suelo, el paisaje... Es lo mejor del juego.



KARTS. Se puede modificar la carrocería, las suspensiones, las ruedas, el asiento, el volante... El rendimiento no varía.



SACKBOY. Hay infinidad de trajes, materiales y elementos para cambiar la apariencia del protagonista.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los editores, sobre todo el de circuitos, y los minijuegos de plataformas en 2D.

» LO PEOR

El modo Historia es muy corto. El rendimiento de los karts es exactamente igual.

Te gustará + que... **F1 RACE STARS**



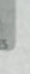
Te gustará − que... **SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED**



70	**» GRÁFICOS** Desenfado y colorido, pero poca sensación de velocidad y detalle.
70	**» SONIDO** Música y narrador cumplen. Los personajes secundarios enervan.
80	**» DIVERSIÓN** Eventos variados y un buen control. Faltan armas más especiales.
89	**» DURACIÓN** El modo Historia es corto, pero el editor de circuitos es una mina.
NOTA 78	Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta.



Género: SHOOTER SUBJETIVO
Desarrollador: NIHILISTIC
Editor: ACTIVISION
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 49,95 €






JUGADORES 1 | ONLINE/WIFI 2/8 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Micrófono

www.callofduty.com



Declassified es un shooter subjetivo con una breve campaña individual y modos online para hasta 8 jugadores.





OPERACIONES ESPECIALES DESTINADAS A **FRACASAR**

CoD Black Ops Declassified

El que prometía ser el juego portátil definitivo, finalmente se ha quedado muy lejos de lo esperado...

Que *Call of Duty* es uno de los títulos más importantes de esta generación nadie lo duda y disfrutarlo en cualquier parte, con dos sticks y modos online, era un atractivo al que difícilmente nos podríamos resistir. Pues bien, muy a nuestro pesar, no ha sido así. Nihilistic, los responsables de *Resistance Burning Skies* rubrican uno de los peores títulos del catálogo de Vita, tanto en opciones como en técnica. Para ir abriendo boca, la "campaña" individual apenas dura una hora, con misiones sueltas de 2-5 minutos de duración y sin historia de fondo, en las que abundan los problemas de IA (enemigos que se "inmolan"), un control bastante malo...

El modo online y ad hoc tampoco mejora mucho las cosas. Sólo para 8 jugadores, con niveles pequeños, acciones táctiles como acuchillar o lanzar granadas y unos pobres gráficos que para nada replican la experiencia de sobremesa. Es un shooter mediocre que sólo aprovecha un conocido nombre...



Cinco meses es lo que se rumorea que ha tardado Nihilistic en desarrollar el juego. Nosotros lo creemos.

» UN **MULTIJUGADOR** MENGUADO... Y RECORTADO

Aparte de las 10 misiones de la campaña (con 3 niveles de dificultad) y un modo contrarreloj en circuitos de puntería, el juego ofrece modos online y ad hoc para hasta 8 jugadores con mapas recortados del primer *Black Ops* y...



① **COMO EN PS3.** Subimos de nivel, ventajas por rachas de bajas, habilidades, clases...



② **MODOS.** Aparte de clásicos como Todos contra Todos o por Equipos, está Baja Confirmada...

Frank Woods y Alex Mason protagonizan las 10 micromisiones de la campaña.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
¿Decir que tienes un *CoD* portátil? ¿El doblaje? ¿La recreación de las armas?

» LO PEOR
Fallos de IA, de control, gráficos pobres, escaso de duración, el precio...

71	**» GRÁFICOS** Destacan los efectos de luz y las armas, el resto es muy mejorable.
73	**» SONIDO** Se escucha MUY bajo, pero efectos y doblaje cumplen como siempre.
45	**» DIVERSIÓN** El control mina la diversión, junto con fallos de IA, misiones chorra...
40	**» DURACIÓN** Campaña brevísima, multijugador caótico que no termina de cuajar.
NOTA 50	Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control...



■ Encuentra la salida en 27 niveles repartidos por 3 mundos en este juego de habilidad descargable.

Género: HABILIDAD
Desarrollador: PLAYERTHREE
Editor: PLAYERTHREE
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 6,19 €

Jugadores: 1 | Online/Wifi: NO
Textos: INGLÉS | Voces: INGLÉS

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro

es.playstation.com

UN RETO DE HABILIDAD CON SABOR **STEAMPUNK**

Chronovolt

Kula World, Marble Madness y otros clásicos de la habilidad son la inspiración de este juego descargable para Vita.

El descubrimiento de los Chronovolts, la "energía" que controla el tiempo, marca el nacimiento de un villano que viaja por el tiempo para lograr sus oscuros fines. A nosotros nos tocará seguirlo por un total de 3 mundos y 9 niveles. En todos ellos debemos alcanzar la salida, evitando caer al vacío por los estrechos caminos que debemos recorrer y acabando con otras esferas del villano. Por suerte, nuestra esfera/máquina del tiempo puede realizar algunos trucos útiles, como rebobinar el tiempo (pulsando la pantalla con dos botones) o parar algunos objetos móviles del entorno con "tocarlos"...

El desarrollo es entretenidillo, y recurre al sistema de puntuación con 3 estrellas de los juegos de móviles (batir un tiempo, recoger todos los coleccionables...). Lo malo es que es bastante repetitivo, no demasiado largo y con algunos problemas "serios", como un control de la cámara mejorable.



■ Tiene multijugador asíncrono: envía tus tiempos a tus amigos para que se piquen e intenten superarlos...

LAS HABILIDADES DE TU CHRONOESFERA

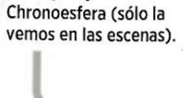
Nos movemos por los niveles dentro de una Chronoesfera, con que recogemos la energía Chronovolt, necesaria para poder ejecutar algunos de sus trucos, como rebobinar el tiempo...



① **REBOBINA.** Si caes de un estrecho pasadizo, pon 2 dedos en la pantalla y retrocederás...



② **PARALIZA.** Toca lo que se mueve para pararlo. Y 2 toques para acabar con los enemigos.



■ Jessica Change es la prota y viaja en la Chronoesfera (sólo la vemos en las escenas).

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Es rejugable por el sistema de 3 estrellas, el control del tiempo, es gratis en Plus...

» LO PEOR
La cámara juega malas pasadas. No es muy variado, no demasiado largo... y tiene DLC.

79	**» GRÁFICOS** Son bastante sencillotes. Destaca la sensación de profundidad...
74	**» SONIDO** Voces en inglés, no hay muchos efectos y música normalita...
70	**» DIVERSIÓN** Dirigir la esfera con el stick y la pantalla se vuelve monótono pronto.
79	**» DURACIÓN** Desbloquear todos los niveles no lleva mucho, sacar las 3 estrellas sí.
NOTA 75	Un juego que gustará a los fans de *Kula World*, aunque no es tan largo y acaba resultando bastante más repetitivo...



COMPATIBLE CON PS MOVE

7+

Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **JUNCTION POINT**
Editor: **DISNEY/SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**



www.disney.go.com/mickey



Epic Mickey 2 llega a PS3 mezclando plataformas, canciones, juego cooperativo y mucho Disney.

Podemos controlar a Oswald con un segundo mando a pantalla partida, aunque no hay juego online.

PINCELADAS ELÉCTRICAS DE BUENAS **PLATAFORMAS**

Epic Mickey 2: El retorno de dos héroes

Plataformas, acción, puzzles y música "made in Disney" se dan la cita en este título para todos los públicos.

Tras una entrega en Wii, Mickey y el conejo Oswald se estrenan en PS3 con un juego que combina plataformas, acción y algún que otro puzzle. Su trama nos invita a restaurar los daños causados por un terremoto en el Páramo, el hogar de los dibujos olvidados de Disney.

El juego cooperativo es la gran baza de esta entrega. Un jugador controla a Mickey, mientras que Oswald queda a cargo de la CPU o de un segundo jugador que se puede unir en cualquier momento (no online). Una vez más, podemos usar el pincel mágico para crear o destruir partes del escenario, así como para acabar con los enemigos o convertirlos en aliados. Oswald puede planear con sus orejas y usar un mando a distancia, que le permite atacar a los enemigos y resolver puzzles. El doblaje al castellano y la inclisión de varios temas musicales típicos de Disney convencen, pero el control, hasta con PS Move, deja mucho que desear, así como el apartado gráfico.

» PLATAFORMAS CON NOVEDADES...

El primer *Epic Mickey* solo salió en Wii, pero muchas de sus virtudes permanecen en la secuela, como el uso de un pincel que podemos manejar con Move. Eso sí, también añade novedades de lo más interesantes...



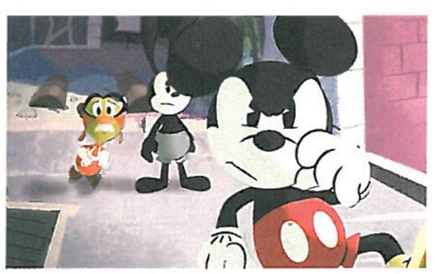
1 **EL COOPERATIVO.** Mickey y Oswald deben trabajar codo con codo para reparar los daños del reciente terremoto.



2 **UN MUSICAL.** A lo largo de la aventura el Doctor Loco se anima a cantarnos temazos a la altura de las películas de Disney.



Oswald y Mickey tienen que usar su mando y su pincel, para salvar el Páramo.



Las escenas de cómic y CG, cuentan con voces en castellano incluida, por primera vez, la de Oswald.



» **LO MEJOR**
La banda sonora, temas cantados incluidos, es genial. La ambientación Disney.

» **LO PEOR**
El control debería ser mejor, sobre todo para lo exigente que es como plataformas.

70	» **GRÁFICOS** Completamente desfasados. Se nota que es un "port" de Wii.
90	» **SONIDO** Las canciones cantadas están muy bien, así como las voces.
78	» **DIVERSIÓN** La aventura es completa, pero el control arruina la experiencia.
80	» **DURACIÓN** Unas 15 horas, aunque podemos estirarlo más recopilando ítems.
NOTA 79	Un plataformas con buenas ideas, aunque la poca libertad para pintar lo que queramos y el pobre control lo arruinan.

PS3 ■ +16 AÑOS ■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ YA DISPONIBLE ■ 72,95€
■ CASTELLANO ■ 1-12 JUGADORES ■ WWW.007LEGENDS.COM/ES

007 Legends


■ El agente Bond revisita 6 de sus pelis en un shooter que copia a *CoD* con menos acierto que muchos de sus clones.

007 Legends revive los "mejores" momentos de "Goldfinger", "007 al servicio de su majestad", "Licencia para matar", "Muere otro día", "Moonraker" y "Skyfall", aunque con poco acierto, para ser sinceros. El juego copia sin tapujos a *Call of Duty*, pero con mucha más pena que gloria. Las misiones de infiltración son injugables, técnicamente es un despropósito sacado de la pasada generación, las fases de conducción son de chiste (gracias a un control malísimo), la IA de los enemigos comparte coeficiente intelectual con los koalas... En definitiva, sólo apto para super fans del espía.





» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
60	77	50	75

NOTA **55** — Desaprovecha la licencia e incomprensiblemente Eurocom ya hizo un juego de Bond mejor: *Goldeneye 007: Reloaded.*

PS3/PS VITA ■ +12 AÑOS ■ ACCIÓN ■ SONY ■ YA DISPONIBLE ■ 9,99€
■ CASTELLANO (TEXTOS) ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.ES.PLAYSTATION.COM

When Vikings Attack!

Gracias al Cross Play podemos disfrutar de este gamberro juego en ambas plataformas. Las hordas de vikingos invaden el Londres de los años 70, y nosotros tenemos que coger los objetos del entorno para lanzárselos en todo el morro. Vale todo: una maceta, un cartel o un autobús, dependiendo del tamaño de nuestro grupo de personajes. Nos esperan 15 niveles y un divertido multijugador en los que esquivar objetos, tirar bombas y hacer el cafre en general, aunque resulta repetitivo.


■ Luchar contra los vikingos a cochazo limpio parece fácil, pero se necesitan voluntarios. ¿Te apuntas?



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
72	70	62	70

NOTA **65** — La propuesta resulta divertida unas pocas horas, sobre todo jugando con amigos, pero se vuelve demasiado repetitiva.

PS VITA ■ +3 AÑOS ■ HABILIDAD ■ SEGA ■ YA DISPONIBLE ■ 29,95€
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.ES.PLAYSTATION.COM

Super Monkey Ball: Banana Splitz

El conocido juego de habilidad, en el que debemos guiar una bola con un pequeño mono en el interior hasta la meta inclinando el escenario (con el giroscopio o el stick) y recogiendo plátanos, debuta en Vita con un montón de novedades, desde un editor de niveles a 8 minijuegos, pasando por cuatro niveles de dificultad (cada uno con sus propios desafíos), modo multijugador, compatibilidad con la pantalla táctil, unos vivos y mejorados gráficos, doblaje al castellano... Aunque divierte, sigue pecando de sencillo.


■ Tú decides si juegas al estilo tradicional, girando el escenario con el stick o usando el giroscopio de Vita.

» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
75	79	85	84

NOTA **80** — Un juego repleto de contenido (100 niveles, minijuegos, editor, multijugador...), pero que peca de simple en todos los aspectos.

Y ADEMÁS...

PS VITA ■ +12 AÑOS ■ VELOCIDAD ■ WARNER ■ YA DISPONIBLE
■ 39,95 € ■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. ■ WWW.WARNERBROS.COM

» Spy Hunter

El mítico arcade con un vehículo armado y convertible en lancha (y ahora 4x4) llega con nuevas ideas, como un modo historia con varias rutas, armas desbloqueables, multijugador para 4... Pero no convence ni por gráficos ni por desarrollo.



NOTA **60** — Un arcade de velocidad y acción bastante tontorrón, que no convencerá ni a los fans del juego original.

PS3 ■ +3 ■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ YA DISPONIBLE
■ 59,95 € ■ CASTELLANO ■ 12 JUGADORES ■ WWW.F1RACESTARS.COM

» F1 Race Stars

La Fórmula 1 se pasa a las carreras de karts con un aspecto de dibujos animados, al más puro estilo *Mario Kart*. Hay once circuitos, que son adaptaciones fantasiosas de los reales, pero el control, carente de derrapes, resulta muy ortopédico.

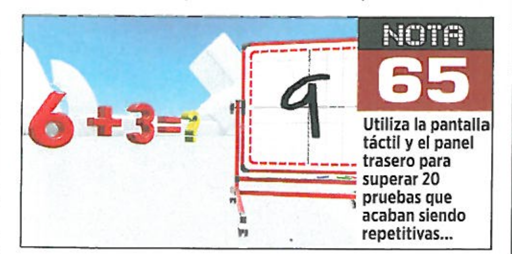


NOTA **68** — Un simpático "spin off" de la F1, con buenas ideas, pero el control acaba por ser un lastre muy grande.

PS VITA ■ +3 AÑOS ■ INTELIGENCIA ■ SONY ■ YA DISPONIBLE
■ 29,95 € ■ CAST. ■ 1 JUGADOR ■ ES.PLAYSTATION.COM

» Smart As

Un nuevo entrenador mental que te invitará a superar una serie de pruebas al día (de un total de 20, de lógica, aritmética...). Puedes poner tus resultados en Facebook y Twitter, descargar vía Near retos... Aunque es bastante simplón.



NOTA **65** — Utiliza la pantalla táctil y el panel trasero para superar 20 pruebas que acaban siendo repetitivas...

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PS VITA.

AOC **D2757P**

TIPO	MONITOR LED 27" 3-D PASIVO
COMPATIBLE	PS3, XBOX 360, PC
COMPAÑÍA	AOC
PRECIO	319,99 €
WEB	WWW.AOC-EUROPE.DE

Un monitor para jugar a lo grande

¡PERIFÉRICO DEL MES!

¿Buscas una pantalla para jugar, que sea 3-D, no muy grande y tampoco muy cara? Pues este monitor de AOC puede ser la respuesta...

» **PANEL.** Es de un LED de 27", FullHD y 3-D pasivo, es decir que basta con unas gafas polarizadas (sin pilas) para conseguir un logrado efecto tridimensional.

» **TECNOLOGÍA.** Gracias al 3D FPR (Film-type Patterned Retarder) es el monitor quien se encarga de generar el efecto 3D, y no las gafas, con un buen resultado. Y la tecnología IPS (In Plane Switching) permite un gran ángulo de visión (no en 3-D). Además, puede convertir cualquier imagen 2-D en 3-D con pulsar un botón.

» **IMAGEN.** Es bastante definida (aunque a una distancia media notarás una especie de pixelación/entrelazado), con unos potentes negros y un gran contraste y luminosidad.

» **SONIDO.** Como sucede con este tipo de monitores, los altavoces no son nada potentes, pero para salir del paso valen...

» **CONECTIVIDAD.** Tiene 2 puertos HDMI, un DVI, entrada de cascos y salida auxiliar para, por ejemplo, conectar el audio a un PC. Lo justo.

» **ACABADO.** Tiene un diseño fino y elegante, y los botones de la parte delantera son táctiles. Se puede usar con o sin peana (la parte inferior tiene tacos de goma).

» **EXTRAS.** Unas gafas polarizadas, otras con pinza para engancharse a unas gafas, cable HDMI, 3 años de garantía...

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Es una buena opción, más barata y con pantalla más grande que el monitor oficial de Sony... Aunque por un poco más puedes encontrar algunas teles en 3-D.

■ Este monitor 3-D pasivo de 27" ofrece una gran calidad de imagen a un precio ajustado.



PS3 54,99 € BIGBEN WWW.HNOSTROMO.COM

» Mando oficial Black Ops II

BigBen toma el relevo de Madcatz y firma su primer pad oficial con un mando sin fisuras: es bluetooth (no necesita adaptador USB como otros años), tiene batería extraíble al estilo Xbox 360, selector para encender unos leds naranjas, Sixaxis, vibración, asideros de goma con el logo del juego... Todo muy correcto, aunque ha perdido los botones traseros para esprintar y acuchillar que tanto nos gustaban.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS3/PS VITA 59,95 € TRITTON WWW.MADCATZ.ES

» Headset Kunai

Junto con Turtle Beach, Tritton nos ha dejado algunos de los mejores headsets para PS3, y ahora vuelven con un modelo estéreo compatible con PS3 y con Ps Vita. Incluyen un micrófono que se puede quitar, un cable alargador con mando para controlar el volumen y un elegante diseño en blanco, aunque tampoco os vamos a engañar: el volumen no es excesivamente alto y son un poco caros. Recomendable para los que tengan las 2 consolas de Sony y busquen una solución única a la hora de jugar online...

» **VALORACIÓN: BUENA**



IPHONE 19,99 € BIGBEN WWW.HNOSTROMO.COM

» Carcasas Black Ops II

Vale, no son accesorios para las consolas de Sony, pero como usuarios del teléfono de Apple no nos hemos podido resistir a enseñaros estas carcasas para los modelos 4/4S con los motivos del juego. Hay 3 modelos (sólo el logo del juego o dos enfoques de la imagen principal) y todos ellos están rematados en un plástico suave, muy agradable al tacto. Si tienes un iPhone y amas el shooter de Activision, es el complemento perfecto.

» **VALORACIÓN: BUENA**



TURTLE BEACH BLACK OPS II **SIERRA**

TIPO **AURICULARES/HEADSET**
COMPATIBLE **PS3, XBOX 360**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **329,95 €**
WEB **WWW.HNOSTROMO.COM**

Sonido 5.1 con cables y... mucho estilo propio

Aparte de su fabulosos headsets inalámbricos, Turtle Beach también tiene originales modelos con cable.

» CALIDAD DE SONIDO. Muy nítido y limpio, 5.1 digital y con posibilidad de modificar el ángulo de los efectos a través del mando que incluye este modelo. Lleva el limitador de volumen de otros modelos para no dañar el oído.

» CONECTIVIDAD. Este modelo incluye un cajetín que con múltiples entradas y salidas (óptica y digital, auxilar, USB, multipin...), que se conecta a la consola y éste el mando (al que se conecta el auricular, un móvil...). Además, sin mucho lío de cables y todo muy bien explicado en las instrucciones.

» BOTONES. Todos los botones están en el mando y permiten controlar todo desde el volumen (con una rueda) a las ecualizaciones de sonido y chat. Algunos son táctiles y todos transmiten muy buenas sensaciones.

» ACABADO Y MATERIALES. Sobresalientes, como todo lo que hace Turtle Beach. Sólo flojea un poco el cajetín, pero el resto, desde el auricular al mando son de calidad, muy robustos.

» EXTRAS. Incluye todos los cables necesarios, desde un óptico a cables de extensión (de tela) para que el mando llegue más lejos al cable para el chat de 360. ●


» VALORACIÓN: MUY BUENO

Para ser un modelo con cable nos parece caro, pero es innegable que tanto calidad de sonido como acabado son de 10.

■ Su mando nos permite ajustar volumen, el efecto 3D y mucho más.

HAUPPAUGE **HD PVR 2**

TIPO **CAPTURADORA**
COMPATIBLE **PS3 Y XBOX 360**
COMPAÑÍA **HAUPPAUGE**
PRECIO **169,95 €**
WEB **HAUPPAUGE.CO.UK/SPAIN**

Inmortaliza tus mejores partidas sin tocar tu ordenador

Hace un par de meses analizamos una nueva capturadora interna y ahora, el mismo fabricante, lanza un modelo externo para que todavía resulte más fácil grabar tus mejores partidas...

» INSTALACIÓN. Muy sencilla: conecta tu PS3 a la capturadora con cable componentes (no funciona por HDMI), a la tele con HDMI (para ver el juego sin retardos) y al PC por USB. Instala el software en el PC, y listo. En 5 minutos está funcionando.

» CONECTIVIDAD. Tiene la justa, aunque puede resultar escasa si quieres grabar vídeos de PS2. Tiene entrada y salida HDMI, un conector A/V propietario que te permitirá otros dispositivos por componentes y un puerto USB para conectarse al PC (además de la alimentación eléctrica).

» FUNCIONES. Graba vídeos de tus partidas de PS3 o Xbox 360 con formato M2TS, TS y MP4 a 1080p. Se puede trastear con las opciones de codificación de vídeo (códec h264) y audio. Se pueden conseguir vídeos muy buenos, aunque en PS3 se nota un poco el ruido del cable por componentes.

» ACABADO. La capturadora está protegida por una carcasa de plástico duro que da sensación de robustez y que, además, trae un botón para iniciar y parar la grabación sin tener que ir al ordenador. Los cables de calidad rematan el pack.

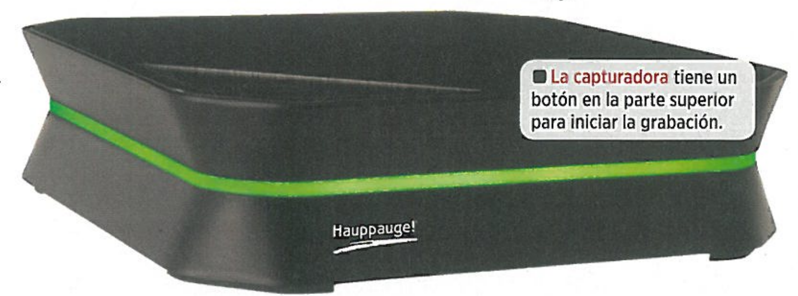
» EXTRAS. Trae todos los cables necesarios (un HDMI, componentes para PS3 y USB para conectarlo al PC) así como la fuente de alimentación, el disco con los drivers y el software (que da la opción de marcar nuestros vídeos con un logo) y el manual. Tampoco necesita más, la verdad. ●

» VALORACIÓN: BUENA

Conexión por componentes, imagen que va y viene ocasionalmente... No es la mejor solución para grabar tus partidas de PS3.



■ Este es el esquema de las conexiones.



■ La capturadora tiene un botón en la parte superior para iniciar la grabación.

NUESTROS FAVORITOS

» PADS


1 **DUAL SHOCK 3**
» SONY » 59,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.


2 **BLACKFIRE CONTROLLER**
» ARDISTEL » 39,95 €
Un pad capaz de hacerle sombra al mando oficial y a menor precio.

3 **PRO CIRTUIT CONTROLLER**
» MADCATZ » 99,99 €
Un mando con sticks y crucetas intercambiables muy, muy cuidado.

» VOLANTES


1 **LOGITECH G27**
» LOGITECH » 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.


2 **THRUSTMASTER T500 RS**
» THRUSTMASTER » 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.


3 **SPEEDRACER EVOLUTION**
» ARDISTEL » 59,95 €
Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

» ALTAVOCES


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **GIGAWORKS G550W**
» CREATIVE » 449 €
Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.


3 **SURROUND SOUND SYSTEM**
» SONY » 199 €
Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

» HEADSETS


1 **TURTLE BEACH PX5**
» TURTLE BEACH » 249,95 €
Ofrecen 7.1 de calidad, son inalámbricos y con un acabado de lujo.



2 **TRITTON AX 720**
» MADCATZ » 149,95 €
Un headset de lujo que simula muy bien el sonido envolvente.

3 **HEADSET BLUETOOTH**
» SONY » 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, aunque no el mejor.

» LO MEJOR DE PS VITA



1 **MEMORY CARD 16GB**
» SONY » 49,99 €
Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.


2 **PS VITA STARTER KIT**
» SONY » 24,99 €
Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...


3 **VIP CASE**
» THRUSTMASTER » 19,99 €
Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.

¿La última gran batalla de esta generación?

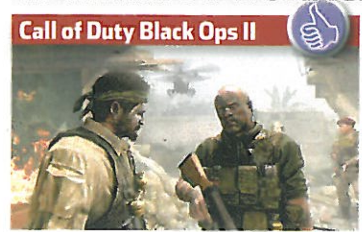
CALL OF DUTY BLACK OPS II VS. MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Con *Battlefield* este año en el banquillo, el trono de mejor shooter se lo disputan la segunda entrega de *Medal of Honor* en la actualidad y *Black Ops II*, el *Call of Duty* de este año que, pese a las evidentes muestras de fatiga de la fórmula, viene cargado de buenas ideas.... ¿Quién ganará?

1. CAMPAÑA INDIVIDUAL

1.1 TRAMA Y DURACIÓN

Call of Duty Black Ops II



En el año 2025, Raúl Menéndez, el terrorista y líder del grupo Cordis Die, se hace con el control del ejército de drones (o fuerzas no tripuladas) de EE.UU. para sembrar el caos. Así participaremos en misiones tanto en la década de los 80 como en 2025 para descubrir esta compleja trama y conocer más sobre los orígenes del villano. Da para unas 8 horas, aunque tiene 3 finales...

Medal of Honor Warfighter



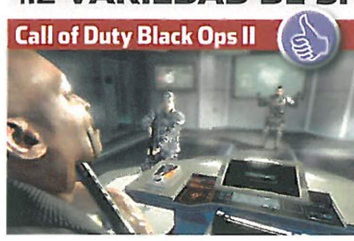
Una organización terrorista está distribuyendo por el planeta un nuevo explosivo, el demoledor PETN, para llevar a cabo atentados. Nosotros, en el pellejo de dos soldados de élite, viajaremos por el mundo cumpliendo misiones de todo tipo para dar con los responsables mientras conocemos su lado más humano (como problemas familiares). Da para unas 6 horas, nada rejugables.

» CONCLUSIÓN

Aunque la trama de *Warfighter* ha ganado respecto al anterior *MoH*, la de *Black Ops II* es muy superior en todos los aspectos, desde el atractivo del villano a la historia que lo rodea.

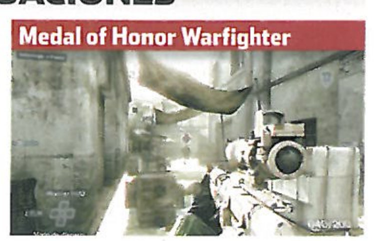
1.2 VARIEDAD DE SITUACIONES

Call of Duty Black Ops II



Priman los tiroteos, aunque no faltan las típicas zonas sobre raíles en las que sólo disparamos, momentos de conducción (un coche, un caza...), sigilo, francotirador, el uso de tecnología (drones, una araña capaz de moverse por tuberías), la toma de decisiones que afectan al final del juego (como matar o no a un PNJ) o misiones de fuerza de asalto en mapas abiertos al estilo online.

Medal of Honor Warfighter



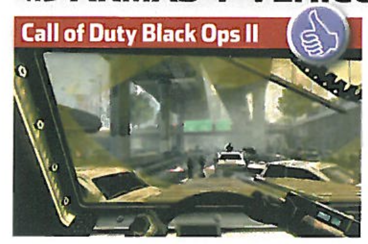
Coincide en muchos aspectos con *Black Ops II*, como la sensación de querer combinar muchos de estos elementos (conducción, manejo de tecnología, raíles...) en un mismo nivel. Eso sí, aunque nunca llega a ofrecer tanta variedad como en *BOII*, lo cierto es que los niveles de conducción en coche le pasan la manita por la cara al título de Activision: son casi lo mejor del juego.

» CONCLUSIÓN

Por la inclusión de tecnología ficticia (que da pie a nuevas situaciones) y la alternancia de diferentes estilos de juego en un mismo nivel, *Black Ops II* es el claro ganador en este área.

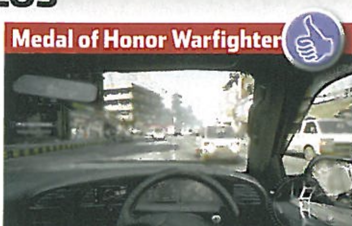
1.3 ARMAS Y VEHÍCULOS

Call of Duty Black Ops II



Al ambientarse en la década de los 80 y el 2025, ofrece tanto armas reales del siglo pasado como "evoluciones realistas" del armamento actual que podría existir en un futuro cercano. En cuanto a los vehículos, tres cuartos de lo mismo, manejamos cazas, quadrotores, coches y otros drones, inspirados en modelos reales.

Medal of Honor Warfighter



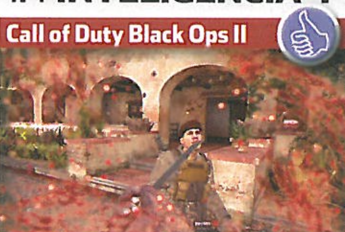
Todo es armamento real, que se puede encontrar hoy en día en las operaciones especiales. Incluso las miras que utilizamos o los gadgets están basados en modelos reales. En cuanto a los vehículos, sólo manejamos coches, que no están inspirados en coches reales. Y volvemos a insistir, los 2 niveles en coche son lo mejor del juego.

» CONCLUSIÓN

***BOII* ofrece un abanico más amplio y variado (pilotamos hasta un caza), aunque la enorme calidad de las dos persecuciones que ofrece *Warfighter* le convierten también en ganador.**

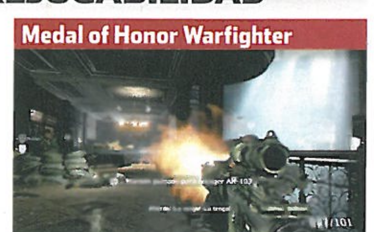
1.4 INTELIGENCIA Y REJUGABILIDAD

Call of Duty Black Ops II



La inteligencia sigue siendo una de las asignaturas pendientes, sobre todo en los aliados que avanzan sin eliminar a los enemigos (que también son un poco "tontos"). Eso sí, es muy rejugable: hay 33 paquetes intel (indicados en la guía), tres finales distintos y sistema de clases que nos permite jugar y rejugar como queramos.

Medal of Honor Warfighter



A diferencia de *BOII* en la campaña no tomamos decisiones, por lo que hay un único final. Además, tampoco hay ítems coleccionables, lo que limita aún más sus posibilidades (rejugable sólo por los niveles de dificultad). En cuanto a la IA, encontramos problemas similares: aliados y enemigos no son muy brillantes que digamos...

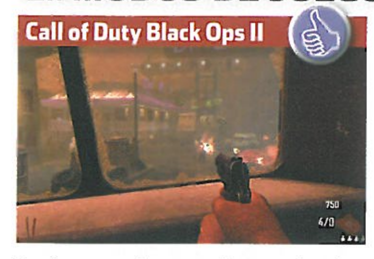
» CONCLUSIÓN

En la parcela de inteligencia, ninguno destaca y tienen mucho margen para mejorar, así que decide la rejugabilidad, donde ofrece muchos más alicientes *Black Ops II*, como sus 3 finales.

2. MODO COOPERATIVO

2.1 MODOS DE JUEGO

Call of Duty Black Ops II



No ofrece campaña cooperativa, pero el modo zombis y el multijugador local sí (los modos del online a pantalla partida para 4 jugadores y hasta 9 bots). El modo zombis ofrece las clásicas rondas de supervivencia, un modo Tranzit en el que nos movemos con un autobús entre los mapas o el nuevo modo Grief, que enfrenta a dos equipos de 4 humanos... y contra los zombis.

Medal of Honor Warfighter

Tampoco ofrece campaña cooperativa ni un modo aparte. En su lugar, el modo online introduce un nuevo elemento cooperativo: el compañero de escuadra. Al entrar en una partida nos asigna un compañero inmediatamente (podemos elegir a un amigo y jugar siempre con él), al que siempre veremos (incluso a través de las paredes) y podremos reaparecer junto a él.

» CONCLUSIÓN

En cuanto a cantidad de opciones cooperativas, de nuevo, *Black Ops II* ofrece más cantidad, si bien es cierto que lo que introduce *Warfighter* es muy, muy interesante.

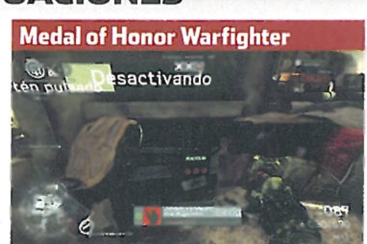
2.2 VARIEDAD DE SITUACIONES

Call of Duty Black Ops II



El modo Zombis es básicamente un modo horda en el que resistimos oleadas de zombis de dificultad creciente (o contra otro grupo de 4 jugadores, según el modo). Podemos resistir en el interior de edificios, reforzar defensas, comprar nuevas armas... Y si jugamos en el multijugador en local, tenemos casi los mismos modos de juego que online (pero sin la progresión/XP).

Medal of Honor Warfighter



A la hora de formar escuadra con otro jugador podemos adoptar y crear diferentes tácticas según el modo de juego: uno puede asumir el rol de francotirador y proteger desde lejos, avanzar espalda con espalda juntos o incluso diseñar estrategias por separado para, por ejemplo, el modo Home Run, donde debemos llevar a nuestra base una bandera (sin respawn).

» CONCLUSIÓN

De nuevo *Black Ops II* ofrece más variedad de situaciones jugando en cooperativo, desde la siempre agradecida pantalla partida para cuatro a un modo horda con zombis.

3. MULTIJUGADOR

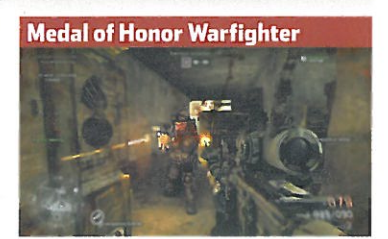
3.1 MODOS DE JUEGO

Call of Duty Black Ops II



Sólo ofrece uno nuevo ,"Punto Caliente" (que es como "Cuartel" pero con respawn), aunque ofrece una suculenta mezcla de modos de otras entregas, desde el clásico "Todos contra todos" a "Baja Confirmada" o los originales modos del anterior *Black Ops*, como "Una en la recámara" o "Juego de armas". Más de una docena de modos que te mantendrán online mucho tiempo...

Medal of Honor Warfighter



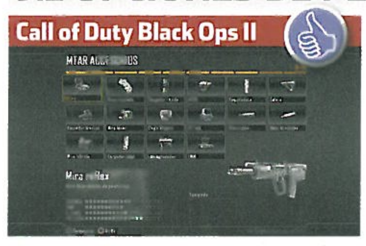
La oferta es más modesta, y ofrece solo 6 modos: "Misión de combate" (demoler/defender por orden 3 objetivos), "Zona de Conflicto" (5 posibles zonas para plantar bombas, se gana al destruir 3), "Home Run" (captura una de las dos banderas sin respawn), "Todos contra todos" y "Control de sector" (dominar 3 zonas para acumular puntos). Justito y hasta conservador...

» CONCLUSIÓN

De nuevo, *Black Ops II* pasa por encima de su rival ofreciendo más del doble de modos. Eso sí, ninguno ofrece novedades de peso. De *Warfighter* nos quedamos con "Home Run"...

3.2 OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN

Call of Duty Black Ops II



Podemos crear un escudo con un total de 32 capas, modificar nuestra placa de jugador con multitud de fondos y elementos desbloqueables... Y en cuanto a las armas, modificamos su apariencia con multitud de pinturas y con las piezas y accesorios que vayamos desbloqueando (hay más de 100 en total y desbloqueamos una cada vez que subimos de nivel).

Medal of Honor Warfighter



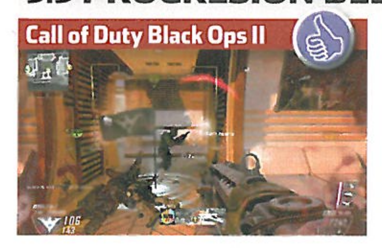
Las opciones de personalización del arma son muy superiores en *Warfighter*, pudiendo elegir entre multitud de accesorios por cada parte del arma (culata, boca, cargador...). Tampoco permite modificar la apariencia de nuestro comando (más allá de las 6 clases y 12 nacionalidades), aunque podemos añadir nuestra bandera y nacionalidad a su uniforme...

» CONCLUSIÓN

***Black Ops II* ofrece muchas opciones en muchas áreas, lo que lo hace muy completo (aunque menos que el primer *BO*), aunque la personalización del arma en *Warfighter* es superior...**

3.3 PROGRESIÓN DEL JUGADOR

Call of Duty Black Ops II



Con cada acción (plantar bomba, causar una baja, ganar una partida...) ganamos XP, que nos permite subir de nivel e ir desbloqueando ítems de personalización. Hay 55 niveles y 10 prestigios (con cada uno volvemos a empezar en el nivel 1). Además hay desafíos, ligas que reparten a los jugadores por su nivel (no de experiencia), hay rachas de puntos que nos dan ventajas...

Medal of Honor Warfighter



Muy parecido al de *BOII*, en el sentido de que ganamos puntos, vamos subiendo de nivel desbloqueando armas y clases de personajes, etc. A este planteamiento se une otra idea que rinde homenaje al nombre de la saga: ganamos medallas al cumplir tareas específicas, como causar un número de muertes o plantar X bombas. Hay más de un centenar de medallas...

» CONCLUSIÓN

Ambos son muy parecidos, tienen niveles, experiencia, desbloqueables. *BOII* ofrece más recorrido, aunque la idea de las medallas de *Warfighter* también nos ha gustado bastante...

3.4 FLUIDEZ Y OTRAS OPCIONES

Call of Duty Black Ops II



Streaming de partidas, CODcasting o retransmisión con comentaristas, modo Teatro para guardar nuestros mejores vídeos (que incluso nos permiten tomar instantáneas para personalizar nuestra tarjeta de jugador), ránkings, diferentes ligas para que podamos jugar con gente de nuestro nivel... Y todo con la fluidez habitual. Eso sí, en encontrar partida tarda un poco más...

Medal of Honor Warfighter



El principal punto de diferenciación es la inclusión del Battlelog en el propio interfaz de juego (con sólo pulsar Select accedemos a listas de amigos, mensajes, invitaciones...). Además, nos permite elegir el servidor y partida en el que vamos a jugar (y ver cuánta gente hay dentro). Por lo demás las partidas son muy fluidas y apenas hay problemas con la salida del anfitrión.

» CONCLUSIÓN

***Black Ops II*, de nuevo, "asusta" con su cantidad y variedad de opciones, y aunque *Warfighter* es algo más modesto, tiene ideas como el Battlelog o el selector de servidor que nos gustan.**

4. APARTADO TÉCNICO

4.1 AMBIENTACIÓN Y GRÁFICOS

Call of Duty Black Ops II



La ambientación está muy lograda, y nos "pasea" por Pakistán, Panamá, Nicaragua, Los Ángeles y otros entornos bien recreados, aunque algo pasillescos. Eso sí, el motor gráfico es el de toda la saga y, aunque cumple, sigue manteniendo los defectillos de siempre, como algunas texturas a baja resolución.

Medal of Honor Warfighter



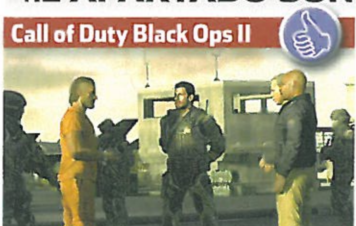
El motor gráfico Frostbyte 2 en PS3 sigue sin brillar tanto como en PC. Y nos encontramos con los defectos habituales, desde personajes muy bien detallados a escenarios que abusan de la oscuridad, texturas pobres o que cargan tarde y otros defectillos menores. Eso sí, algunos escenarios, como Sarajevo, convencen...

» CONCLUSIÓN

Ambos tienen sus luces y sus sombras: mientras que *BOII* peca de reciclar su "viejo" motor gráfico (y arrastra problemas), *Warfighter* tampoco saca clara ventaja del potente Frostbyte 2.

4.2 APARTADO SONORO

Call of Duty Black Ops II



Un verdadero y cuidado recital de efectos (disparos, casquillos, explosiones...) todo muy cuidado y real, y aderezado con una banda sonora que se acopla bien a la acción (con algunos temas cantados conocidos y muy buenos) y un doblaje que, aún con algunos defectos, brilla gracias a la gran interpretación de Jordi Mollá.

Medal of Honor Warfighter



Danger Close no consigue el mismo nivel de calidad que DICE con *Battlefield* (aunque anda cerca) a la hora de recrear los efectos, también bastante reales. El doblaje al castellano es de calidad, con buenas actuaciones, como suele suceder con los doblajes de EA, aunque la banda sonora es un poco más "olvidable".

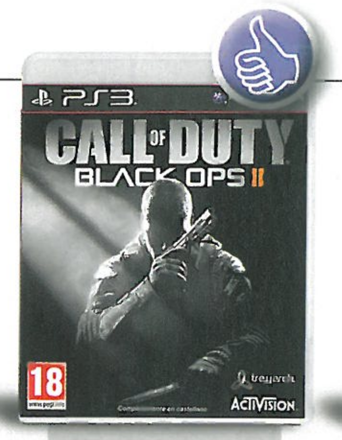
» CONCLUSIÓN

Muy sólidos y cuidados ambos, si bien es cierto que el doblaje de *BOII* tiene algunas "peguillas" (voces que no pegan con el personaje) y los efectos de *MoH* no son tan brutales.

CONCLUSIONES

Un año más, *Call of Duty* es el shooter de estas navidades. Y es que el título de Activision, pese a mostrar evidentes síntomas de agotamiento de la fórmula, también trae un montón de interesantes novedades...

Un año más, Electronic Arts ha intentado plantar cara a Activision, pero sólo eso, intentarlo. *Warfighter* tiene ideas interesantes, como poder jugar por parejas dentro de un mismo equipo, fomentando así el compañerismo. Pero más allá de detalles puntuales, el juego es muy conservador. Sirva como ejemplo que lo mejor de la campaña son los niveles de conducción, lo que ya da una pista de cómo es el resto: bastante convencional, sin nada espectacular que reseñar. En la otra mano, en *Black Ops II* se nota el esfuerzo por ofrecer novedades en todos los frentes (campaña, zombis y multijugador), ampliando aún más su brutal oferta. Vale que descansa sobre una fórmula conocida que apenas ha variado, pero estas novedades, como el "elige 10" a la hora de crear una clase, cambian la forma de jugar. O las rachas de puntos. Por no hablar de la rejugable campaña con 3 finales. Por esta inmensa cantidad de opciones, *Black Ops II* debería ser tu primera elección. Eso sí, en cualquier caso, más vale que las dos compañías se pongan las pilas para el año que viene y ofrezcan, realmente, un juego que traiga aire nuevo a la guerra...

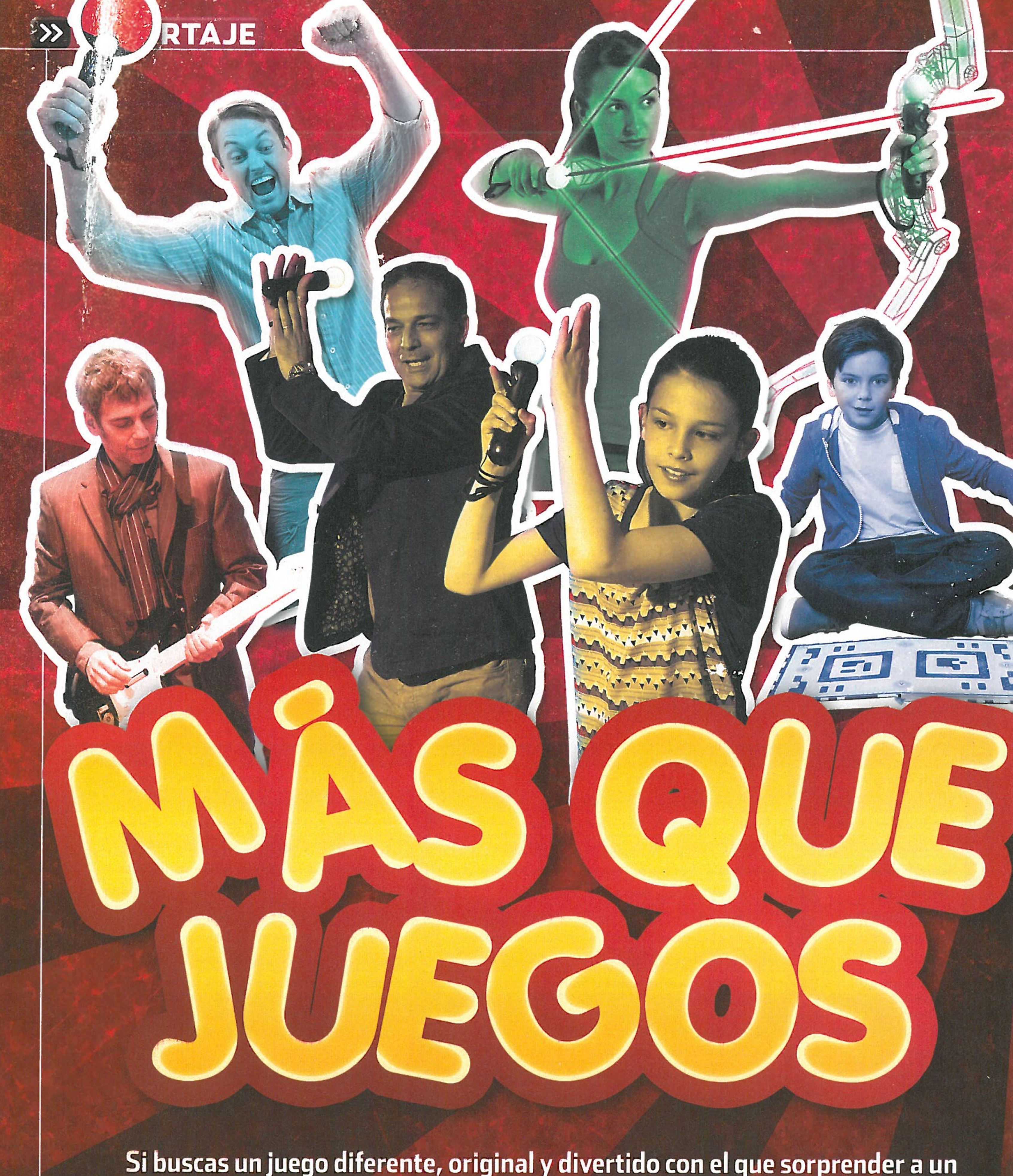


ACTIVISION
YA DISPONIBLE
69,95 €



EA GAMES
YA DISPONIBLE
69,95 €

		CALL OF DUTY BLACK OPS II		MEDAL OF HONOR WARFIGHTER	
CAMPAÑA INDIVIDUAL	Trama	E	La historia, con misiones en dos épocas, es de lo mejorcito del juego.	MB	La trama es interesante, y toca el lado humano de los cuerpos especiales.
	Duración/Rejugabilidad	MB	Unas 8 horas, pero con decisiones que conducen a 3 finales, coleccionables....	R	6 horas, sin coleccionables ni nada, rejugable sólo por los niveles de dificultad.
	Variedad	E	Uso de tecnología, sigilo, conducción, acción sobre raíles... hay de todo.	MB	También muy variado, aunque aquí destaca sobre todo la conducción.
	Armas	E	Gran cantidad en las dos épocas (1980 y 2025) y además personalizables.	E	Alguna menos, pero también son reales y modificables online.
	Vehículos	E	Cazas, drones, coches, ingenios mecánicos como un araña... de todo.	B	Sólo manejamos una lancha y coche en 2 misiones (que se centran en eso).
	Inteligencia Artificial	B	Arrastra fallos de otras entregas, como compañeros que avanzan sin mirar...	B	Tiene también sus fallos, sobre todo en enemigos y aliados.
	Valoración	E	Rejugable, con elecciones... Aunque faltan momentos más explosivos.	B	Buena trama, con momentos interesantes, pero muy típico en general.
MODO COOPERATIVO	Modos de juego	E	El modo Zombis y el multijugador local son los modos donde cooperarás.	B	Las escuadras te invitan a cooperar con otro jugador en los modos online.
	Variedad de situaciones	MB	Sobrevivir a hordas de zombis, cooperar para plantar bombas...	MB	Los retos son los que ofrece el multijugador: dominar zonas, plantar bombas...
	Progresión de jugador	R	Jugando en local no hay progresión/niveles, está todo desbloqueado...	E	Al estar jugando solo online, acumularás experiencia, subirás de nivel...
	Pantalla partida/online	MB	Partida partida para 4 (ambos modos) y los zombis con online hasta 4.	R	Sólo se puede jugar online, no hay pantalla partida que valga.
	Valoración	MB	Sigue faltando la campaña, pero ofrece opciones para cooperar...	B	Falta un auténtico modo coop, pero lo que ofrece al menos es original...
MODO MULTIJUGADOR	Modos de juego	E	Para aburrir: más de una decena de modos, muchos conocidos de otros *CoD*.	B	Sólo 6 modos, bastante estándar, aunque alguno trae algo de frescura.
	Opc. de personalización	E	Más opciones para crear clase, armas, logos de clan, ficha de jugador...	E	Destaca la personalización de armas, con opciones más detalladas que *BOII*.
	Progresión de jugador	E	55 niveles, 10 prestigios, 100 ítems desbloqueables, nuevas habilidades...	MB	Hay experiencia, subimos de nivel, desbloqueamos armas y accesorios...
	Rachas de bajas/ventajas	MB	Las rachas ahora son por puntos, y hay más de 20 ventajas para usar...	MB	Si hay ventajas por rachas de bajas, como los clásicos UAV...
	Selección de servidor	E	No hay forma de elegir servidor, nos da una partida por ping, nivel de liga...	MB	Incluye selector de servidor, variadas opciones para buscar partidas...
	Clanes/grupos...	E	Podemos crear y gestionar clanes a través del servicio Elite.	MB	También podemos crear y unirnos a clanes, seguir su evolución en Battlelog...
	Media de jugadores	E	Es fácil encontrar más de 150.000 jugadores a cualquier hora del día.	E	El juego no da el dato, pero SIEMPRE hay cientos de servidores/partidas.
	Opciones multijugador	E	Duelos entre 6 equipos de 3, retransmite, repeticiones en modo teatro...	E	No se pueden crear partidas privadas con modificaciones.
	Fluidez	E	Las partidas que hemos probado para 18 no nos han dado problemas.	E	Las partidas que hemos probado para 16 han ido bien por regla general.
	Redes sociales	E	Call of Duty Elite, que en esta ocasión ha pasado a ser gratuito...	MB	Battlelog está ahora integrado en el juego (invitar amigos, ver mensajes...).
	Valoración	E	Colosal en opciones, es probablemente el multijugador más completo.	MB	Algo más parco en opciones, pero lo que ofrece es sólido y divierte.
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	Diseño de personajes	E	Bastante bueno y sobre todo variado (dos épocas, civiles, drones...).	E	Quizá un pelín menos espectacular, pero también es bastante solvente.
	Animaciones	MB	Son buenas, aunque en los vídeos y las partes "guionizadas" son mejores.	MB	Con altibajos, sobre todo muy evidentes en los enemigos, que hacen raros.
	Diseño de escenarios	E	En campaña son pasillescos, pero están curradetes y tienen buenos detalles.	MB	También pasillescos y, aunque están bien ambientados, son menos variados.
	Doblaje	MB	Jordi Mollá genial. El resto muy bueno, aunque algunas voces no pegan...	MB	Bastante bueno, en la línea de otros cuidados trabajos de Electronic Arts.
	Efectos de sonido	E	De lo mejor de la parcela sonora. Destacan los sonidos de armas reales.	MB	Sin llegar al nivel de las producciones de DICE, son también muy dignos.
	Banda sonora	MB	Tiene algunos temas licenciados, y composiciones propias que no están mal...	MB	Destacan los temas de los momentos emotivos, el resto es más olvidable.
	Instalación/actualizaciones	E	Instalar texturas es opcional y lleva un par de actualizaciones para el online.	R	Ocupa casi 2 GB en el disco duro y también tiene una actualización online...
	Tiempos de carga	E	Cada vez que somos abatidos apenas tenemos que esperar nada.	R	Los 7-10 segundos de espera no nos los quita nadie. Es un poco tostón...
	Contenido descargable	-	El mapa Nuketown 2025 (en la edición especial) y 4 DLC en camino...	-	Por ahora no hay nada, sólo las armas y extras de la edición especial.
	Valoración	E	Un título sólido, aunque el motor gráfico ya ha mostrado todos sus trucos.	MB	Sólido también, aunque un pelín menos espectacular y con fallitos.
	TOTAL	E	No reinventa nada, pero las mejoras aquí y allá lo convierten en el más completo.	MB	Un título con algunas ideas buenas, pero bastante topicazo en general.



MÁS QUE JUEGOS

Si buscas un juego diferente, original y divertido con el que sorprender a un amigo, aquí tienes una buena selección. Su principal peculiaridad es que todos requieren algo más que un simple pad para jugar. No suelen ser obras maestras, pero con todos pasarás ratos muy divertidos y, sobre todo, diferentes.

Repite los movimientos indicados para aumentar tu puntuación: ¡ojo con Move!

Gracias a la cámara podrás verte en pantalla si quieres.

DanceStar PARTY HITS

Si eres de los que montas fiestas en casa, te va bailar y tienes un montón de amigos, aquí tienes tu disco privada.

Más de 160 coreografías para 40 temas de artistas nacionales e internaciones es la movidita propuesta de la segunda entrega de *DanceStar Party*. La premisa del juego es realmente sencilla: repetir los movimientos que se nos muestren en pantalla para bailar como los artistas de verdad (incluye los videoclips originales). Obviamente, tenemos que poner de nuestra parte, porque sólo llevamos Move en las manos y marcarse los pasitos pertinentes es cuestión de echarle ganas. Pero si te va esto de bailar no te va a costar nada dejarte llevar por los temas más conocidos de artistas tan dispares como DJ Fresh, Boney M, Marta Sánchez, Lady Gaga o Beach Boys. Hasta 20 jugadores podrán reunirse en una loca sesión de baile en grupo. Y si la actuación te mola podrás subirla a Facebook, Twitter o a la web oficial (hay incluso una aplicación para móviles para ver las actuaciones de la comunidad). Además, puedes crear tus propias coreografías o estrenar un modo de juego diseñado para ponerte en forma...

Distribuidor: SONY
Lanzamiento: DISPONIBLE
Idioma: CASTELLANO
Precio: 30 €
Precio con Move: 70 €

Si te gusta bailar vas a reírte de lo lindo compitiendo con tus amigos. ¡Haz sitio en el salón!



Cantar y bailar a la vez es posible con este *SingStar*, con más de 30 temas de artistas de todo el mundo.

Distribuidor: SONY
Lanzamiento: DISPONIBLE
Idioma: CASTELLANO
Precio: 30 €
Precio con micros: 70 €

singstar + Dance

Cantar y bailar, todo a la vez. Para auténticas estrellas.

Si ya tienes Move y además de bailar te apetece cantar (ojo a quedarse sin aliento), también puedes hacerlo con tu PS3. Una curiosa mezcla de karaoke y discoteca, que tiene su propia sala en Home, para mover el esqueleto en público. Y la selección musical ayuda, desde "Don Diablo" de Miguel Bosé a "Livin' la Vida Loca" de Ricky Martin. Y si los 30 temas te hacen cortos, puedes descargarte más, igual que ocurre con *DanceStar Party*. Por supuesto, todas las canciones (y sus videoclips) son las originales... Un juego ideal para fiestas con el que echarse unas risas está asegurado. Y más si jugáis al pique en equipos de dos "artistas".


Los seres del libro cobran vida en la pantalla y Move se transforma en una varita.


Al aprender un hechizo tendremos que ponerlo en práctica en un minijuego.

Wonderbook™



Distribuidor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Idioma: CASTELLANO
Precio con Move: 79,95 €
Precio: 39,95 €



El nuevo invento de Sony es un libro que la cámara de PS3 puede convertir en cualquier historia y que además, cobra vida en la tele.

Wonderbook es el periférico, este libro azul que veis aquí a la derecha y que está diseñado como un nuevo elemento dentro del mundo de la Realidad Aumentada. Según el juego que metamos en nuestra PS3, Wonderbook se transformará en un libro u otro, aunque en su lanzamiento sólo tenemos una opción: *El Libro de los Hechizos*. Cuando la cámara de PlayStation detecta el libro, sus tapas azules se transforman en un manual de magia, extraído directamente del universo "Harry Potter". Nuestro mando Move tomará la forma de una varita mágica, distinta para cada usuario, y siguiendo las instrucciones de las páginas del libro podremos aprender a ejecutar todos los hechizos que Harry estudia en Hogwarts... Por medio, las páginas de Wonderbook se convertirán en teatros de guiñol donde se desarrollarán historias, en mazmorras de castillos, en oscuros túneles... Mueve Wonderbook frente a la cámara y verás estos escenarios en 3D...
Este juego está pensado para ser jugado en familia y quien más lo disfrutará son los pequeños de la casa. Lo mejor son las posibilidades que pueden abrirse de cara al futuro. Y es que Wonderbook podrá contarnos cualquier historia que los desarrolladores tengan a bien idear, desde novelas policíacas a enciclopedias de dinosaurios. Y se puede comprar por separado y con PlayStation Move, por si acaso aún no lo tenías... ○







YA DISPONIBLE

» Mi Bodycoach 2

NOSTROMOS | FITNESS | 59,90€

Un simulador de baile y fitness con más de 130 ejercicios y un entrenador virtual, que incluso nos invitará a adherirnos a alguna de las más de 170 dietas incluidas. Y lleva mancuernas de 500 g, en las que se introduce Move para realizar los ejercicios.



» Zumba Fitness Join the Party

DIGITAL BROS | FITNESS | 51,95€

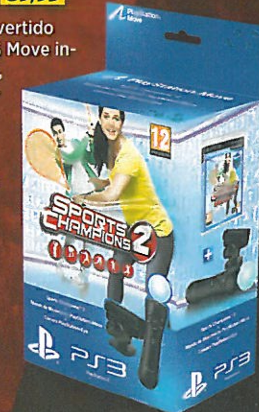
Para ponerse en forma y divertirse, nada mejor que el Zumba, que ayuda a reducir kilos bailando ritmos latinos. Ofrece 9 estilos de baile, del reggaeton al flamenco y 30 temas musicales además de 3 niveles de habilidad. Es compatible con Move e incluye un cinturón donde introducir el mando para bailar.



» Sports Champions 2

SONY | DEPORTIVO | 69,95

La segunda parte del divertido juego deportivo para PS Move incluye golf, boxeo, bolos, esquí, tenis y un actualizado tiro con arco. Permite crear torneos de hasta cuatro jugadores y un perfil único para tu deportista. Los piques están asegurados, pero cuidado con los movimientos bruscos...
Si ya tienes Move, puedes adquirir el juego suelto por 30 euros.





Cada Skylander tiene sus propios poderes y podremos cambiar de personaje en cualquier momento.



Los personajes que pongamos sobre el Portal serán los que veremos en pantalla y controlaremos.



Los Sylanders originales son compatibles con *Giants*. Pero los nuevos Giants no pueden usarse en *Spyro's Adventure*.

SKYLANDERS GIANTS

Tras el éxito del año pasado, los geniales Skylanders vuelven mucho más grandes.

Fue uno de los bombazos del año pasado y no nos extraña. El juego es sencillo y simple: acción con una pizca de plataformas en escenarios 3D que debemos explorar acabando con monstruos. Salvando las distancias, un estilo Ratchet. Pero con la peculiaridad de que conectamos un portal a la consola y el muñeco que ponemos encima se convierte en el personaje que manejamos, cada uno con distintos poderes y habilidades que dan acceso a distintas zonas de los escenarios. Además, se pueden comprar paquetes de personajes sueltos, con lo que cambiando de personaje actualizas el juego. Lo bueno, es que si ya tienes *Spyro's Adventure* no necesitas el nuevo portal y puedes comprar el Booster pack que incluye: el videojuego y un Skylander Giant (los antiguos Skylander funcionan en el nuevo juego). El Starter Pack incluye Portal y 3 Skylanders.



Puedes ampliar tu colección de Skylanders con estos packs. Los hay con una figura gigante, con tres personajes o paquetes de batalla con dos figuras y un arma.



Distribuidor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Idioma: **CASTELLANO**
Starter Pack: **74,95 €**
Booster Pack: **59,95 €**

» Cyberbike 2

NOSTROMO | DEPORTIVO | 199,90€

Sí, son 200 eurazos, pero es que la bici que acompaña de *Cyberbike 2* es una bici estática en toda regla, con resistencia magnética, sensor en el asiento para realizar ciertos movimientos en el juego, es inalámbrica e incluye pad en el manilla para usarla con otros juegos. La idea simple: pedalear recorriendo los 18 niveles del juego, en los que manejaremos de bicis a helicópteros... Más entretenido que el gimnasio, seguro.

» RockSmith



UBISOFT | MUSICAL | 89,95€

Este es el juego más raro del reportaje, ya que no ofrece un periférico original, si no que te invita a usar una guitarra real, que podrás conectar a PS3 con el cable incluido. Por suerte el juego se adapta a tu habilidad, así que podrás ir aprendiendo poco a poco, además de crear tus propias mezclas y efectos.



» Damage Inc. Pacific Squadron WWII

MADCATZ | SIMULADOR DE VUELO | 99,95€

Este simulador de vuelo comienza con el ataque a Pearl Harbor y nos arrastra en 23 misiones por todos los campos de batalla del Frente del Pacífico, con una simulación muy cuidada. Esta edición incluye un joystick de auténtico lujo.





Apunta y dispara. La mecánica es la típica de un juego de pistola de los de antes. ¡Pero menudo pistolón!

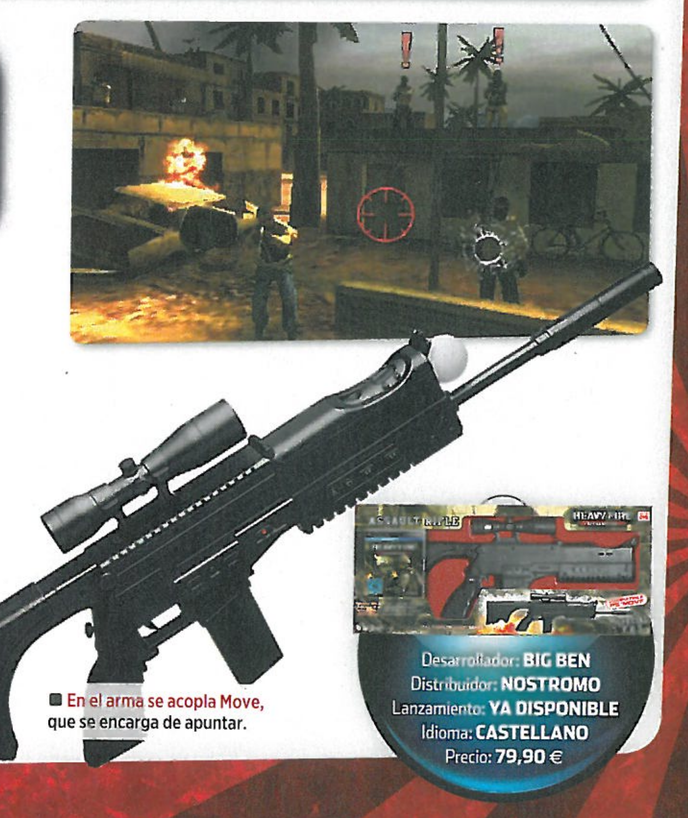


En algunas misiones iremos en vehículos que no pilotamos.

HEAVY FIRE AFGHANISTAN

Si te gustan los juegos de disparo, tipo *Time Crisis*, con este y su gran rifle de asalto, te lo pasarás en grande.

Se trata de un juego de tiros sobre raíles. Ya sabéis, de esos en los que te mueves automáticamente y cuando te paras no dejan de salir malos a los que tienes que eliminar demostrando tu puntería. En este caso la ambientación es la guerra de Afganistán y tu arma es un espectacular rifle de asalto... En el que se coloca Move, que es el encargado de apuntar. Vamos, que el rifle es parafernalia, pero oye, le da un toque de realismo. Si tienes otro mando Move puedes jugar con un colega, que no tendrá un arma tan grande como la tuya, pero podrá disparar igual.
Eso sí, no esperes la calidad gráfica de un *Time Crisis* o similar, porque más bien parece un juego descargable. Al menos tiene 25 misiones, podemos subir de rangos, mejorar el armamento... Vamos, que es rejugable y, como regalo, muy aparente.
Por supuesto, el "fusco" puede usarse con cualquier otro juego de disparo compatible con PS Move...


En el arma se acopla Move, que se encarga de apuntar.

Desarrollador: BIG BEN
Distribuidor: NOSTROMO
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Idioma: CASTELLANO
Precio: 79,90 €


Snipers es un juego de acción online para hasta 12 jugadores, lo que le hace especial es el periférico.

INVISIBLE • SILENT • DEADLY

SNIPERS

Si te va la guerra y quieres realismo a tope, este pack de rifle y headset es para ti.

Este shooter está pensado para el multijugador online, por eso incluye unos headset de acabado metálico y buena calidad, además de un fusil en el que acoplamos Move para apuntar y disparar y un mando Navigator para desplazarnos por cualquiera de los 10 mapas incluidos. Ofrece 5 modos de juego distintos, en los que podremos usar 8 tipos de armas y un montón de equipamiento extra. Y es que, aunque lo suyo es jugar a ser francotirador, también podemos "ir a saco" si nos apetece. Técnicamente es un juego normalito, pero equipados con toda la parafernalia la experiencia mejora muchísimo. Para fans de la temática bélica.



Distribuidor: NOSTROMO
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Idioma: CASTELLANO
Precio con headset: 129,90 €
Precio: 69,90 €



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

¡Elige tu consola y juego favorito!

PlayStation 3 12GB + PS Eye + Move Controller + Wonderbook



Promoción limitada a 3.000 unidades.

PlayStation 3 Slim 500GB + Playstation All Stars Battle Royale



Promoción limitada a 1.000 unidades.

PSP (E100) + PES 2013 + Gran Turismo + Jak & Dexter + GTA Vice City Stories



Promoción limitada a 1.000 unidades.

PS Vita WIFI + COD: Black Ops Declassified + tarjeta 4GB



También disponible Ed. Especial por 249.95€, incluye funda + pegatina + tarjeta 4GB

Promoción limitada a 2.000 unidades y válida hasta 9/12/12
Juego descargable.

GH: Warriors of Rock + guitarra



Promoción válida hasta 31/12/2012

Tekken TT2 + libro "The Art of Tekken"



Promoción limitada a 1.000 unidades

Volante Thrustmaster Ferrari... + F1 2012



Promoción válida hasta 31/12/2012

260 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



GAME
Tu especialista en videojuegos

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Consultorio"**.

Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Nathan Drake, La Urraca

Me falta por encontrar un tesoro de *Uncharted 3*, el brazalete con filigrana de plata. Cuando resuelvo el puzzle el tesoro está en el techo y como no tengo arma no le puedo disparar. ¿Cómo puedo conseguirlo?

@ Antonio de las Heras

Para conseguir que el brazalete caiga del techo sin usar un arma, tienes que tener el cetro encendido en las manos y apuntar con su luz al lugar del techo en el que está el brazalete. Este caerá al suelo cerca de un borde y ya podrás recogerlo. Haz esto antes de resolver el puzzle de esa sala, o luego ya no podrás hacer caer el brazalete.

Conseguir los tesoros de *Uncharted* es una de las gracias de las aventuras de Nathan.

Reorganizar el escaparate

¿Soy la única que no encuentra nada con la nueva apariencia del Store?

@ Shou

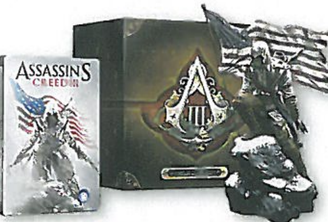
El nuevo diseño de Playstation Store es muy vistoso, pero a nuestro parecer tiene dos problemas: el primero es que el contenido que no está a primera vista no es especialmente fácil de encontrar, a no ser que se recurra hacer una búsqueda (un apartado en el que sí hemos notado una gran mejoría) y el segundo es que es bastante lento en arrancar y cargar contenidos: intentar ver la categoría de Juegos de PS3 ha sido casi imposible. Esperemos que vayan afinando con el tiempo.

Descargable sin aparecer

Tengo la Freedom Edition de *Assassin's Creed III* y al descargar su DLC me sale un mensaje que dice que he de llegar a la secuencia 6 para desbloquearlo. Ya he llegado a la secuencia 6 y las misiones adicionales están desbloqueadas pero no hay rastro de las armas ni trajes. ¿Sabéis cómo encontrarlos?

@ Luis Recalde

Las dos armas son un sable serrado y un garrote, para desbloquearlas necesitas completar las dos misiones que incluye esta edición: El fantasma de la guerra y Las ruinas perdidas mayas, respectivamente. No hay trajes incluidos en este DLC, salvo que te estés refiriendo un personaje multijugador que se incluye: el tirador.



El DLC de la Freedom Edition de *ACIII* sólo se abre al completar ciertas misiones.



Killzone Mercenary será la primera incursión en PS Vita de los Helghast. Será un shooter subjetivo en el que jugaremos usando los dos sticks y el panel táctil.

Helghast de bolsillo

Hola, me gustaría preguntaros si sabéis algo de una versión de *Killzone* para PS Vita

@ Hugo

Con el título de *Killzone Mercenary*, los helghast deberían llegar a PS Vita en 2013, pero lo cierto es que todavía no tiene fecha oficial de lanzamiento. Los encargados del juego son una vez más Guerilla Games, el estudio holandés que siempre se ha encargado de los juegos de la serie *Killzone* en PS3 y PSP, lo que es una garantía de calidad: utilizará el motor gráfico de *Killzone 3*.

Un trofeo por pescar

Hace 2 años que juego a *Rapala Pro Bass Fishing* de PS3 y sólo me falta un trofeo "Puntos de Observación"; no sé cómo conseguirlo, si podéis ayudarme os lo agradezco.

@ Wojciech

Ese trofeo requiere cobrarse al menos 50 lubinas de cualquier tipo en cualquier modo de juego. El modo libre es bastante apropiado para esto, ya que hay múltiples desafíos que requieren pescar un número determinado de peces sin especificar el tipo; intenta centrarte en atrapar lubinas.

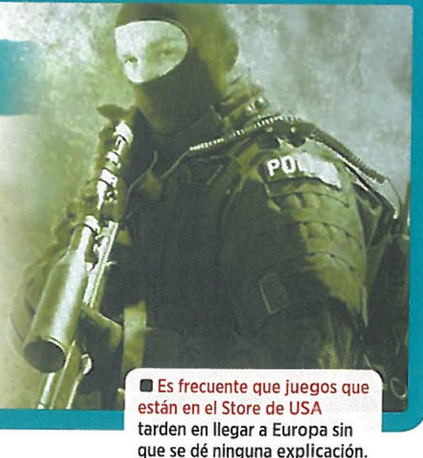
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Porqué hay juegos que tardan en salir en PS Store?

¿Por qué *Counter Strike Global Offensive* no está en el Store aún?

@ Esteban Cano

No lo sabemos a ciencia cierta el motivo. El shooter multijugador de VALVE ya está a la venta en PC y Xbox 360 en todo el mundo, y la versión de PS3 también está disponible fuera de Europa, lo que hace pensar que el problema debe ser específico de nuestro continente. Es cierto que lanzar un título en varios idiomas al mismo tiempo es más complicado que ponerlo a la venta en un solo país, como ocurre con el Store de USA; pero en esta misma circunstancia se encuentran casi todos los juegos actuales, y tenemos lanzamientos simultáneos mundiales todos los meses. Los usuarios no somos tan inmaduros como para no poder aceptar que haya un retraso. Que este venga sin que se ofrezca una explicación de su origen, ni una previsión de cuándo se pondrá a la venta el juego es lo que resulta molesto. Y aún así no es el único caso: ahí está también *Retro City Rampage* y otros cuantos...



Es frecuente que juegos que están en el Store de USA tarden en llegar a Europa sin que se dé ninguna explicación.



■ Cada vez es más frecuente que haya que estar online para que salten algunos trofeos. Una desconexión durante el proceso, aunque no afecte a la partida, puede dar al traste con el trofeo y te tocará volver a repetir el proceso.



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Habrá remake en HD de *Mortal Kombat: Shaolin Monks*?

@ Víctor Marcelo Sánchez
Pese a su curioso desarrollo y uso del universo *Mortal Kombat*, este beat'em up de PS2 con cooperativo no parece que vaya a tener una remasterización.

¿Saldrá el juego *Los Vengadores* en PS3

@ Dayan
Ubisoft sólo lo ha anunciado para Kinect y Wii U, y parece que se centrará en el control por movimientos. No nos parece imposible que acabe apareciendo para PS Move, pero no está confirmado.

¿Dónde puedo encontrar *Leisure Suit Larry: Box Office Bust* en PS3?

@ Reyes
En tienda física no es nada fácil encontrarlo, ni siquiera de segunda mano. De importación a través de internet es posible encontrar copias por 15-20€.

¿Saldrá un pack de PS3 + *Black Ops II*?

@ Gorka
No está anunciando como pack oficial, pero es posible que algunas tiendas hagan una oferta conjunta en el lanzamiento.

Trofeos que no saltan

Hay dos trofeos que no consigo desbloquear en *FIFA 13*, "Rumbo al ascenso" y "Una semana de plazo". Sé que hay que iniciar sesión en EA.

@ Carlos Quintana
Desbloquear "Rumbo al ascenso" no sólo requiere haber iniciado sesión, si no que debes de ganar a otro jugador humano online. Para "Una semana de plazo" tienes que ganar los 5 partidos semanales del modo EAS FC Match Day en la misma semana, y los cinco estando online. ¿Quizá has tenido alguna desconexión durante un partido y por eso no se han desbloqueado?

Añadir capas al crossover

Me pregunto si ahora que Disney ha comprado LucasArts aparecerá en *Kingdom Hearts III* un mundo de Star Wars.

@ Iván Domínguez
No lo sabemos y seguramente sea pronto para decirlo. Hay que admitir que la idea de mezclar personajes Disney con la tradición RPG de Square Enix fue una propuesta muy arriesgada en su día, pero el resultado fue espectacular. La saga Star Wars ya ha hecho sus pinitos con los RPG en el pasado de la mano de BioWare, así que ¿por qué no mezclarlo todo? La verdad es que podría ser muy divertido.

Buscando el miedo

Aparte de las series *Silent Hill* y *Resident Evil*, ¿qué otros juegos de terror me recomendáis para PS3?

@ Adrián
Algunos ejemplos que se nos ocurren serían *Condemned 2* y *Siren Blood* Curse. Los dos *Dead Space* angustian bastante, aunque en muchos momentos no estás ni mucho menos indefenso. *BioShock*, sin ser de terror, también tiene sus momentos (y en todo caso es un juego excelente), y en formato descargable tienes la serie *Walking Dead*.



■ Los juegos de terror ya no están de moda, pero propuestas como *BioShock*, sin ser de miedo, te saben mantener en tensión.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Pensáis pedir a Papá Noel o a los Reyes una PS Vita?



Si no hay juegos exclusivos...

Carlos Serrado
"¿Para jugar a los mismos juegos de las mismas sagas que en PS3? ¿Para jugar a reediciones en HD de PS2? Hasta que no saquen sagas exclusivas de Vita, conmigo que no cuenten."

Seguro que cae

Raúl Campillo
"Sí, y si no me la compro con el *ACIII: Liberation* o *Call of Duty: Desclassified* me la compro con el *FIFA 13*."

¡Yo ya la tengo!

Victoria Díaz Bouza
"Yo ya tengo una, y si cuento el *Battle Royale*, ya tengo 11 juegazos para ella, sin contar los que vienen a principio de año como el *Final Fantasy X, Soul Sacrifice y el Ninja Gaiden Sigma 2*."

La verdad, no lo sé

Ezequiel Lorente
"Me parece cara y me parece que tiene pocos juegos. Es verdad que algunos me gustan mucho es posible que me anime con lo del Plus y el crossbuy, pero no lo tengo claro..."

Es un maquinó y ya la tengo

Igor Silicio
"Pues yo la tengo y me encanta. Hay que darle tiempo, porque es un maquinón. Eso sí, con chapuzas como *COD Declassified* mal vamos. Tiene juegazos, *Uncharted, Gravity Rush, Rayman, UMVC*... Y espero que mejore."

No, me convence

Lakecity
"Pues a mí me parece cara y las rebajas temporales no lo arreglan. Además, para jugar a lo mismo que en PS3 ya tengo la PS3. No veo nada que valga lo que cuesta."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de PlayStation Plus? ¿Qué juegos os han gustado más?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREC… CORTA… RESPU… BREV…

¿Habrá un *Resident Evil 6* compatible con PS Move?

@ **Joshi**

Si nos guiamos por *RE5*, será con una eventual versión Gold con la que lo incluirán. No perdemos la esperanza de que esta vez Capcom sea razonable, y si finalmente añade soporte para PS Move, lo haga mediante una actualización gratuita.

¿Habrá un *Silent Hill HD Collection 2*?

@ **Esteban Cano**

No hay anunciados planes de publicar otras entregas de la saga en HD, pero no descartamos que Konami se decida a ello, y que se hayan aprendido lecciones después del irregular lanzamiento de *SH HD Collection* (parcheado recientemente).

¿*NFS Most Wanted* incluye Cross Buy? ¿Si lo compro para PS3 lo tendré gratis para en Vita?

@ **Aitzi Arteaga**

Hubo rumores, pero nunca se confirmaron. Si quieres el juego en las dos consolas tendrás que pasar por caja dos veces. Ni la versión de PS3 en disco ni la descargable desde el Store incluyen la versión de Vita.

¿Podrá comprarse *Mass Effect* por separado?

@ **David**

La primera parte de la trilogía del comandante Shepard podrá descargarse del Store por 14.99€, para los que no estén interesados en hacerse con *Mass Effect Trilogy*.

¿Esta ya *Legend of Dragoon* en el Store?

@ **Daniel**

Pues aunque se anunció para mayo, en el Store europeo sigue sin estar. Está en el americano.

Esperando el amanecer

¿Cuándo habrá expansiones de *Skyrim* en PS3?

@ **José Moreno**

El verano pasado aparecieron dos expansiones de *Skyrim* para Xbox 360 y PC: *Dawnguard* y *Heartfire*. Bethesda indicó que estaba teniendo problemas para conseguir hacerlas funcionar en PS3 y, tras contar con ayuda directa de Sony y pedir disculpas en repetidas ocasiones, parece ser que nos estamos aproximando al final de la espera. Ojalá el equipo haya aprendido la lección y para *Dragonborn*, la tercera expansión que acaba de anunciarse, no tengamos que volver a sufrir tantos meses de retraso.



■ Las expansiones de *Skyrim* están teniendo problemas en PS3. Bethesda y Sony trabajan para solucionarlo.

Call of Duty Ed. Voladora

Me gustaría comprarme *Call of Duty Black Ops II Edición Blindada*, pero dicen que está agotada, ¿volverá a salir?

@ **Gorka**

Es muy, muy raro, que se reediten ediciones especiales. Una vez que se agoten todas las unidades ya no se repondrán en las tiendas. La mejor baza en estos casos suele ser reservar la edición que deseas en tu tienda de confianza, si es que estás verdaderamente interesado en hacerte con ella. Y acercarse cuanto antes a recogerla también suele ser una buena idea, no sea que la tienda haya recibido menos copias de las previstas, o haya puesto la nuestra a la venta...

De todos modos, si ya no la encuentras en centros especializados, pásate por grandes superficies y supermercados, ya que siempre reciben algunas unidades y suelen quedarse en las estanterías. Incluso en unas semanas podrían sacar alguna del almacén. No sería la primera vez que pasa.



■ Es conveniente reservar las ediciones especiales si estás interesado en ellas.

Minifiguras superheróicas

Hola playmaníacos, me gustan los juegos de *LEGO* y me gustaría saber si sacarán alguno con personajes del universo Marvel, que me encantan?

@ **Dayan**

No hace mucho que LEGO ha empezado a vender sets ambientados en el universo Marvel (Los Vengadores, X-Men, Spiderman), aparte de los del otro gran universo "comiquero", el de DC Comics (Superman, Batman), que ya llevan bastantes años a la venta. No nos extrañaría nada que igual que Star Wars, Harry Potter o Batman estos personajes también reciban el tratamiento "videojueguil."

Quizá después de que *LEGO El Señor de los Anillos* aterrice tengamos más noticias, aunque no hay nada confirmado.

Un dragón muy esquivo

Hola playmaníacos. ¿Saldrá algún *Dragon Quest* en PS3?

@ **Adrián Riveiro**

Las entregas *IX* y *X* de la saga sólo han aparecido en Nintendo DS y Wii respectivamente y a diferencia de otros sellos, Square Enix no parece interesada en convertir *Dragon Quest* en una franquicia multiplataforma, o en hacer que vuelva a Playstation. Ojalá esto cambie en el futuro, pero a corto plazo parece que nos quedamos sin dragones...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Borrar hasta el último dato

Hola. ¿Cómo puedo borrar un juego completo, sin que quede ningún residuo, para que no me ocupe espacio en el disco duro de mi PS3? Me falta espacio para instalar otros.

@ **Leo Acuario**

Selecciona el juego, pulsa triángulo y elige eliminar datos. Puedes ir a Herramientas de Datos Guardados para borrar partidas y posibles descargas extra, pero no tiene más ciencia... Si tienes muchos problemas de espacio, borra fotos, vídeos y música, que puedes reproducirlos desde una memoria USB sin necesidad de tenerlos en el disco duro. Y borra las demos, que podrás descargarlas en otro momento. También puedes hacer copias de seguridad de tus partidas y borrarlas todas... Y plantéate cambiar de disco: no son muy caros y es muy fácil.

Cascos para todo uso

¿Podríais decirme algunos cascos que sirvan para PS3, PS Vita y PC?

@ **Asier Colás**

Si quieres usarlo para chat de voz, Skype, etc. nosotros te recomendaríamos un auricular Bluetooth con micrófono: PS3 y Vita son compatibles con ese protocolo inalámbrico y muchos ordenadores también, además puedes comprar un adaptador Bluetooth USB por unos 10€ si tu ordenador no lo soporta "de serie". Los Creative WP-350 son estéreo e incluyen micrófono por unos 70€. Si puedes pasar sin el estéreo, los auriculares del tipo que se usan con los móviles (los de clip de oreja) oscilan entre 20-40€, como el oficial de Sony para PlayStation.

■ Los auriculares Bluetooth pueden usarse con PS3 y PS Vita, con móviles y PC.

Alejado del frente online

Puedo jugar online a cualquier juego menos a *Modern Warfare 2*, cuando voy a comenzar se traba... Necesito ayuda.

@ **Roberto Linares**

Entendemos que por "trabarse" te refieres a que el juego se congela. Puedes probar algunas cosas. Si usas una conexión WiFi, intenta conectar tu PS3 al router mediante cable LAN. Asegúrate de que nadie está haciendo un uso intenso de tu conexión a internet cuando vayas a jugar (por ejemplo, un ordenador compartiendo torrents). En la configuración de tu router comprueba si puedes asignar el DMZ host a la dirección IP de tu PS3, para asegurarte de que el problema no está en la red. Si esto no acaba con los problemas, puede que el disco esté dañado. Prueba a dejarle tu *MW2* a un amigo y que él te deje el suyo, a ver qué pasa...

Tiros nada francos

Tengo un problema con *MoH Warfighter*. Al final de la primera misión juegas como francotirador y los enemigos no mueren salvo que aciertes en la cabeza. Esto ocurre hasta en dificultad fácil. ¿Será un problema de mi partida o un fallo del juego?

@ José Ortola

Recuerda apuntar por encima de las cabezas de los enemigos, en *MoH Warfighter* una concesión al realismo es que los disparos no siguen trayectorias totalmente rectas y esto se nota sobre todo en disparos a larga distancia. Usa las marcas de la mira para ayudarte a calcular, apuntar dos marcas por encima de la cabeza del blanco debería ser bastante para corregir la caída de la trayectoria.



Medal of Honor Warfighter **apuesta por el realismo y hay que tenerlo en cuenta al apuntar.**

Separados en la ciudad

Un amigo tiene *GTA IV* y yo tengo *GTA IV Episodes from Liberty City*, pero no podemos jugar juntos en multijugador ¿Por qué?

@ Javier Ais

En una decisión que no parece muy lógica, los modos multijugador de *GTA IV* y *Episodes* están separados: los jugadores de uno no pueden jugar con los del otro, da igual que se trate al fin y al cabo de un mismo juego. Si queréis jugar junto, uno de los dos tiene que comprarse el juego del otro o la edición completa de *GTA IV*...



Los jugadores de *GTA IV* no pueden jugar online con los de *Episodes*. Por mucho que los escenarios de juego sean los mismos, los modos online son totalmente independientes. Ni lo intentéis.

Rumores sobre PS4

¿Qué sabéis acerca del tema de que PS4 te obligue a jugar conectado a internet siempre y que no funcionen los juegos de segunda mano?

@ Draco Arduengo

En realidad todo son rumores, cosas que dicen y que se comentan por ahí, pero que no tienen ninguna base de verdad. Sony no ha dicho nada respecto a PS4, así que preocuparnos ahora no tiene mucho sentido. Disfruta de lo que tienes y ya veremos qué pasa con PS4. No hay prisa.

Colección de asesinos

¿Sabéis cuándo saldrá en España la trilogía de *Assassin's Creed* de Ezio (*ACII, la Hermandad y Revelations*)?

@ Álvaro González

Ya está a la venta... En PS Store, es decir, sólo en formato descargable. El único anuncio en formato físico de esta colección es para el mercado americano. Para Europa no se ha confirmado y la verdad es que es bastante difícil que salga cuando está a punto de ponerse a la venta *Assassin's Creed Anthology* que incluye, además de la trilogía de Ezio, el primer juego de la saga.

Playmanía digital

Os leo hace mucho, pero con retraso, ya que su revista llega muy tarde a mi país, México. ¿Me puedo suscribir?

@ Joshimi

Las suscripciones son sólo para España, pero te puedes suscribir en formato digital. Una suscripción por un año cuesta 12,99 € y de tres meses 4,49. Estamos en la mayoría de los quioscos digitales, para PC, iOS y Android.

» PRE… S CORT… RESPU… BREVES

Estoy buscando *GTA IV Complete*, pero está descatalogado. ¿Sabéis dónde puedo comprarlo?

@ Francisco Molina

Después de rebajar su precio hasta los 30€ parece que las copias que quedaban han volado. Sigues pudiendo comprarlo por separado, aunque tenerlo todo junto tenía su gracia... Busca en grandes superficies, que siempre tienen por ahí unidades despistadas...

¿Tendrá *Devil May Cry* cooperativo?

@ Manu

El reinicio de la franquicia a manos de Ninja Theory está introduciendo algunos cambios, pero por ahora no parece que vayan a tocar el número de jugadores. *DmC* será un juego para un solo jugador y no creemos que cambie.

¿Sabéis si *GTA V* estará doblado al español?

@ José Vicente Valle

pues Rockstar no ha dicho nada al respecto, pero sería una sorpresa mayúscula... No cuentes con ello, Rockstar quiere que su obra se toque lo menos posible.

Datos de juego que desaparecen

Cuando meto en mi PS3 un juego que no uso desde hace tiempo los datos se me borran y es como si fuera un juego nuevo, sin datos ni actualizaciones instaladas. Me ha pasado con *MW3, PES 2010* y *Modnation Racers*. ¿Qué pasa?

@ Carlos Rodríguez

Si no has borrado nada del menú "Datos de juego" o la consola se ha desconectado bruscamente (a veces los datos pueden corromperse), algo raro pasa. Si puedes descartar que otra persona con acceso a tu PS3 los esté borrando, es posible que esto indique un funcionamiento incorrecto del disco duro. Nuestro consejo es hacer copia de seguridad de tus partidas en un pendrive y formatear el disco duro. Es más, te recomendamos que te plantees la posibilidad de sustituir el disco duro de la consola.

Juegos a un disco duro

No consigo pasar ninguno de los juegos descargables que tengo en mi PS3 a un disco duro externo. ¿Me podéis explicar paso a paso cómo hacerlo?

@ Federico Angulo

Pues la explicación es muy sencilla, sólo hace falta un paso: no se puede. Ni las juegos ni las demos pueden sacarse del disco duro de la consola. Lo más que puedes hacer es una copia de seguridad de todo el disco duro, pero esa copia serviría para restaurar de nuevo todo el disco. Es decir, no podrías instalar cosas de manera selectiva: se borraría lo que tuvieras para grabar la copia de seguridad. Si, como muchos otros lectores, tienes problemas de espacio, lo más recomendable es que cambies el disco duro por uno mucho más grande. Y borra lo que ya no uses...

Vita ocupando sitio en PS3

Hola playmaníacos. Resulta que hice una copia de seguridad de PS Vita en mi PS3 y ahora que tengo problemas de espacio en PS3 no encuentro dónde están los datos de Vita para borrarlos...

@ Martín Peña

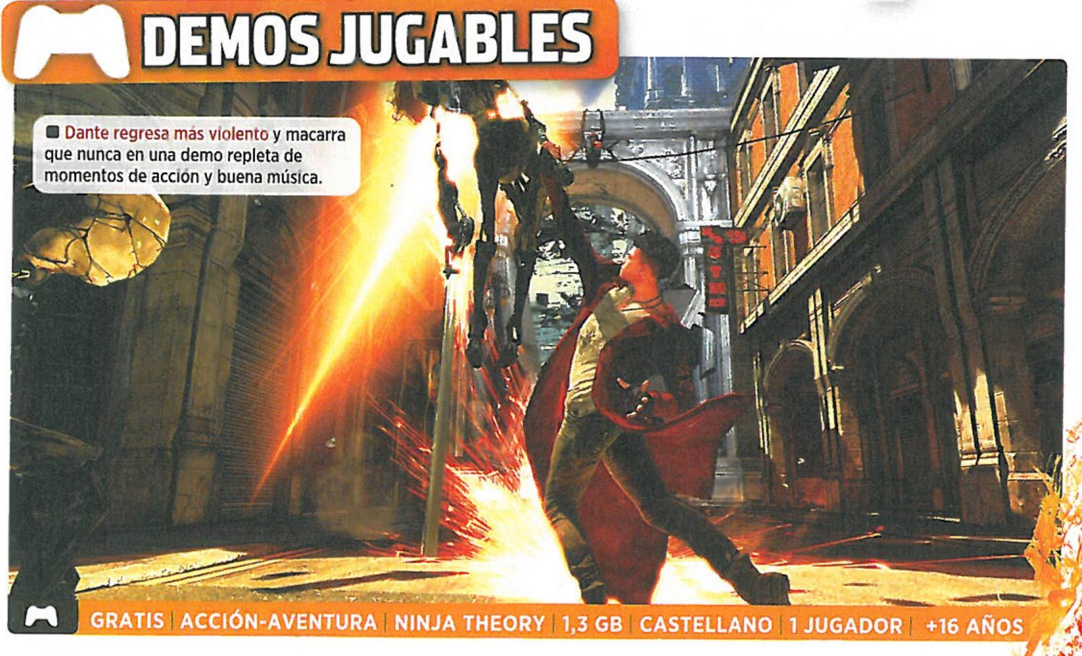
Si estás buscando los datos en Herramienta de Datos Guardados, no los vas a encontrar nunca. Estos archivo de Vita no se visualizan en el menú de juego de PS3. Tienes que ir al menú de Ajustes de tu PS3, Ajustes de Sistema y ahí encontrarás la función Eliminar archivos de copia de seguridad del sistema PS Vita. Elimínalos y listo. Eso sí, si tienes tantos problemas de espacio, nuestro consejo es que cambies el disco duro...

Se puede hacer una copia de seguridad de Vita en PS3, los datos se guardan en el menú de ajustes.

DEMOS, COMPLEMENTOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



Dante regresa más violento y macarra que nunca en una demo repleta de momentos de acción y buena música.

GRATIS | ACCIÓN-AVENTURA | NINJA THEORY | 1,3 GB | CASTELLANO | 1 JUGADOR | +16 AÑOS

Devil May Cry DmC

Tras muchos rumores y comentarios sobre este juego, por fin podemos echarle al guante a la demo del nuevo *DmC*, con un Dante algo más cambiado. El juego nos sitúa en un mundo en el que todo está controlado por cámaras de seguridad y los medios de comunicación no son todo lo fidedignos que pueden llegar a ser. En este paisaje tan desolador, Dante, hijo de un demonio y un ángel, se alía con la organización La Orden, considerada como violenta y terrorista. Allí conoce a su hermano gemelo Vergil y a una muchacha que le guiará hasta el mismísimo Dios Demonio, a quien deben derrotar. La demo se compone de dos fases en las que podemos escoger la dificultad. En "En el punto de mira" recorremos la ciudad abriéndonos paso de todas las maneras posibles y acabando con todos los monstruos del infierno al tiempo en que nos familiarizamos con los controles, mientras que en "El ingrediente secreto" nos las veremos con un demonio que nos dará una calurosa bienvenida por haberle molestado en su letargo.

GRATIS | CONDUCCIÓN | EA | CASTELLANO | 1 JUGADOR

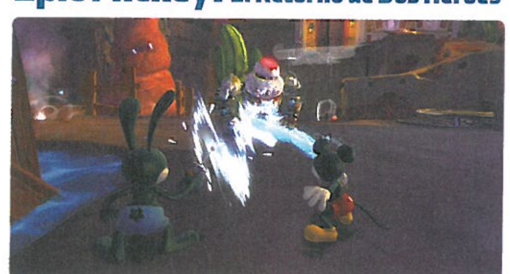
Need for Speed Most Wanted



Esta vertiginosa demo se desarrolla en un centro urbano en las que vallas, radares y vehículos nos dificultan conseguir el mayor número de puntos de velocidad posibles. Pilotamos un Aston Martin V12 Vantage, un Audi r8 GT Spider, un Focus RS500 o un Porsche 911, mientras la poli no nos da un segundo de respiro.

GRATIS | AVENTURA | JUNCTION POINT | CAST. | 1-2 JUG

Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes



El ratón más famoso llega a PS3 acompañado de Oswald, el conejo afortunado, con quien vivirá una aventura llena de momentos mágicos donde deben cooperar para superar el tutorial y los primeros niveles del juego. Todo ello, con la ayuda del mágico pincel que añade color y arregla cualquier objeto.



F1 Race Stars



Elige a Alonso, Vettel, Hamilton o cualquier otro piloto de F1 para recorrer alocados circuitos con las mecánicas típicas de un juego de karts, incluidos los objetos con los que podemos entorpecer al rival. En la única carrera que podemos jugar nos hacemos una idea de lo que será el juego en su totalidad.









	Género	Mb. en disco
Devil May Cry DmC	Acción-aventura	1300



	Género	Mb. en disco
Dragon´s Dogma	Rol de Acción	1715
Dungeons & Dragons Daggerdale	Rol-Aventura	1700
F1 Race Stars	Conducción	297



	Género	Mb. en disco
Final Fantasy XIII-2	Rol	1778
Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit	Acción	2600
I Am Alive	Aventura	1953
inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
Lara Croft and the Guardian of Light	Aventura de Acción	2434
LEGO Batman 2	Aventura	480
LittleBigPlanet 2	Plataformas	--
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
Mortal Kombat	Lucha	--
MotorStorm Apocalypse	Velocidad	--
Naughty Bear: Panic in Paradise	Acción-Plataformas	957
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Conducción	1900



	Género	Mb. en disco
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Papo & Yo	Plataformas/Puzzle	976
PayDay The Heist	Shooter	2436
Pro Evolution Soccer 2013	Deportivo	2300
Quantum Conundrum	Plataformas/Puzzle	1600
Rainbow Moon	Rol	1800
Resident Evil 6	Terror/Acción	847
Resistance 3	Shooter	1406
Silent Hill Book of Memories	Terror	--
Sleeping Dogs	Acción/shooter	2400
Sniper Elite V2	Shooter	832
Sonic Generations	Plataformas	665
Street Fighter III: 3rd Strike Online	Lucha	619
The Darkness II	Shooter	1440
Transformers: La Caída de Cybertron	Acción-Aventura	2100
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
XCOM: Enemy Unknown	Estrategia	1500

MUNDO PSN

MÁS NOVEDADES

PS VITA SE ACTUALIZA Y YA ES 2.00



Gracias a esta actualización, además de poder acceder a **PlayStation Plus**, los usuarios de PS Vita podrán disfrutar de un rendimiento mejorado del navegador, que ahora es capaz de soportar **HTML 5 y JavaScript**. Además, podremos "tuitear" links, **comprobar el correo y enviar mails** desde el propio sistema. Y para rizar el rizo, también es posible **transferir contenido entre PS Vita y cualquier ordenador** de manera inalámbrica.

PARA TODOS

PLAYSTATION PLUS YA ESTÁ EN VITA

El servicio PS Plus, que nos permite disfrutar de juegos gratis, contenido extra y jugosos descuentos mientras dure nuestra suscripción, ya está disponible para PS Vita. Existen suscripciones por 3 meses o anual (**50 euros**) y ahora mismo nos podemos descargar por la cara ***Uncharted, Gravity Rush, Chronovolt y Tales from Space: Mutant Blobs Attack***, además de disponer de 1 GB de almacenamiento en la "nube" para nuestras partidas. Cada mes se van añadiendo nuevos juegos, al tiempo que otros desaparecen de la lista, así que estad atentos. Además, todos los usuarios de PS3 que ya tengan una cuenta en PS+ no tendrá que abonar nada por disfrutar del servicio en PS Vita. Por cierto, entrad aquí si queréis probarlo un mes gratis: www.facebook.com/SonyPlaystation

CONTINÚAN LAS MEJORAS

ACTUALIZACIÓN DE PLAYSTATION HOME



Los karts de ***LittleBigPlanet*** aterrizan en Home para hacernos pasar un rato divertido corriendo por el alocado circuito que han incluido en este simulador. Para los que no quieran conducir y prefieran irse de compras, ya pueden encontrar **la ropa que se llevará este otoño gracias a Avalon y Konami**, quienes han puesto a disposición de todos una línea de ropa fiestera para personalizar nuestro avatar.

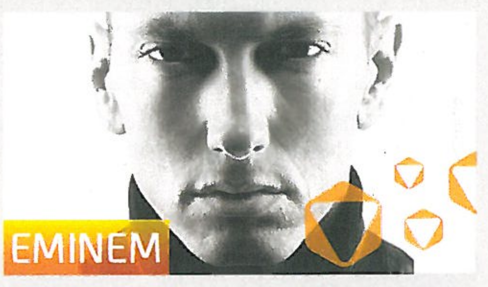
TESOROS PORTÁTILES

MÁS UNCHARTED EN PLAYSTATION NETWORK

Este mes de diciembre llegará una **nueva entrega de la aventuras de Drake**, la segunda en aterrizar en la portátil de Sony. *Uncharted: Lucha por el Tesoro* es un **juego online de cartas por turnos** en el que tenemos que derrotar a nuestro contrincante realizando previamente una baraja de cartas con personajes de la franquicia.

MÚSICA PARA TODOS

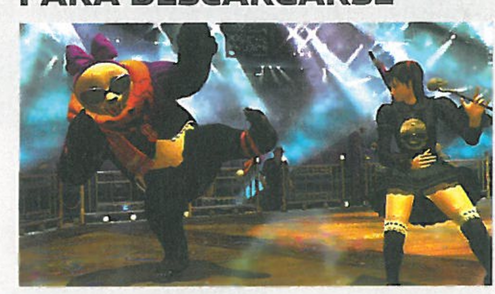
ACTUALIZACIÓN DE VIDZONE



Los artistas nuevos en incorporarse a este buscador de vídeos son para todos los gustos. Para empezar, encontramos unos **vídeos exclusivos de Fat Boy Slim** pertenecientes a su último concierto; **Rihanna y Usher** tienen un reconocimiento especial cada uno por el lanzamiento de sus nuevos videoclips y, por último, el rapero **Eminem** es la última incursión dentro del Salón de la Fama de Vidzone en el que poder ver sus mejores vídeos.

JUEGO

TEKKEN TT2 DISPONIBLE PARA DESCARGARSE



Namco Bandai ha añadido a la tienda PlayStation Tekken Tag Tournament 2, con la ventaja de que esta versión descargable incluye todas las actualizaciones y personajes desbloqueables (Violet, Dr. Boskonovich y Unknown) más los adicionales (Kunimitsu, Angel, Ancient Ogra y Michelle Chang).

MUSIC UNLIMITED

UN AÑO DE MÚSICA

Hasta el 31 de diciembre, Sony da la oportunidad a todos los usuarios de PlayStation Plus disfrutar del servicio **Premium de Music Unlimited durante un año por sólo 11,99€**, precio muy inferior a los 119,88€ que equivale a la suscripción estándar. Un año de buena música por un buen precio.



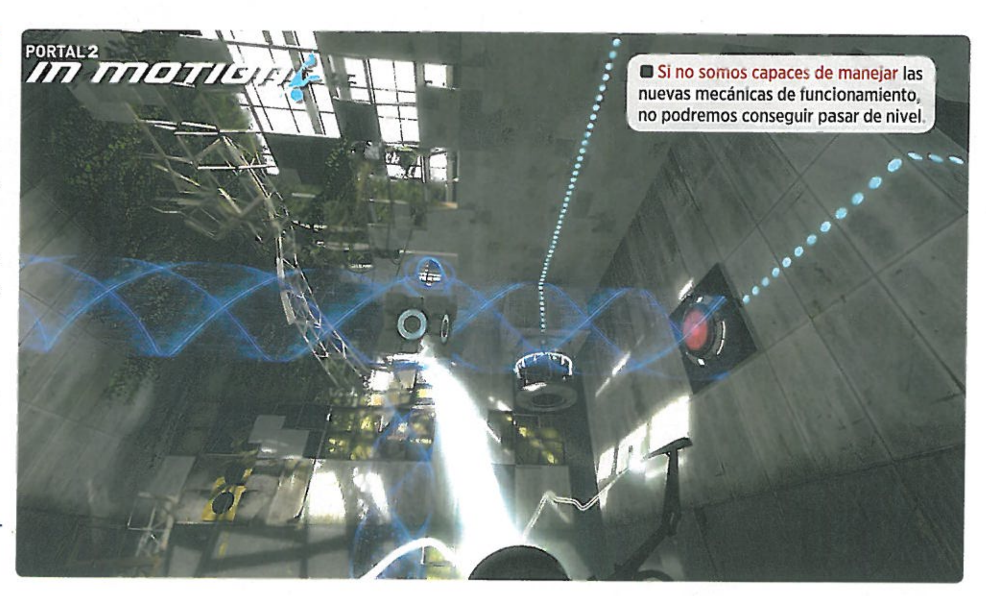
COMPLEMENTOS

PS3 | PORTAL 2 IN MOTION | 9,99€

Portal 2

Esta nueva campaña incorpora nuevas mejoras mecánicas con las que hay que familiarizarse para poder avanzar en la nueva campaña, como por ejemplo la opción de aumentar o reducir el tamaño de los objetos o girarlos a placer cuando los cogemos y así poder transportarlos. Para superar con éxito las cámaras llenas de pruebas cada vez más complicadas, habrá que dominar todas estas habilidades. Algunas zonas pueden resultar muy familiares, pero a todas se les ha añadido más dificultad para que sea todo un reto disfrutar de este nuevo contenido. Además, y de un modo gratuito, se encuentra disponible un parche que le hará compatible con PS Move durante la campaña individual, la cooperativa y en esta nueva campaña, lo que añade un toque más de realismo y que le da otro punto de vista a este juego de puzzles.

VALORACIÓN. Más retos que se pueden volver a disfrutar gracias al parche que lo hace compatible con Move.



Si no somos capaces de manejar las nuevas mecánicas de funcionamiento, no podremos conseguir pasar de nivel.


Armas nuevas, misiones en las nuevas localizaciones... todo aderezado con la mejor acción.

PS3 | LA ESCABECHINA SANGRIENTA DEL SEÑOR TORGUE | 9,99€

Borderlands 2

Este segundo DLC del shooter más loco e hilarante de PlayStation 3 trae jugosas novedades cuyo punto de partida es la búsqueda del "cabronazo nº 1" mediante un violento torneo organizado por el famoso Torgue al que se presentan los luchadores más poderosos del lugar, incluido tú. Tina Chiquitina hará acto de presencia en esta campaña, al igual que más personajes, para instruirte en todo lo que debes hacer para convertirte así en todo un experto tirador y conseguir ser el mejor. Además, hay nuevas localizaciones (The Beatdown, The Crater y The Forgue) dentro de Pandora; más misiones que llevar a cabo, a cada cual más alocada; nuevas armas exclusivas de Torgue (The Pocket Rocket y The Cobra) y muchos más enemigos y jefes poderosos a los que derrotar en cada esquina.

VALORACIÓN. Un extenso pack que ofrece mucha más horas de juego por un precio a tener en cuenta.

PS3 | PACK DE TRAJES | 5,99€



LittleBigPlanet 2

Compatible también con *LittleBigPlanet* y *LittleBigPlanet Karting*, podemos vestir a Sackboy con los trajes de Alias, Yunica, Raven y Kat, la protagonista de *Gravity Rush*. Nuestro amiguito lucirá más jugón que nunca.

VALORACIÓN. Curioso DLC, aunque un poquito caro para tratarse sólo de disfraces...

PS3 | VARIOS PACKS | GRATIS



Tekken Tag Tournament 2

Nuevas localizaciones para luchar situadas en los lugares más dispares del mundo (Chile, Rusia, Arabia Saudí y el misterioso Magic Snow) y más personajes son los nuevos extras gratuitos que podemos añadir a *TTT2*.

VALORACIÓN. Ojalá todos los packs para los juegos de lucha fueran así. Y gratis.

PS3 | CONJUNTO DE TRAJES DE BAÑO | 12,99 €



Dead or Alive 5

Ahora las luchadoras más vistosas podrán lucir más "chicha" si cabe con este pack de trajes de baño que no alteran en absoluto el diseño original que se le realizó a todos y cada uno de los personajes.

VALORACIÓN. Precio bastante desorbitado que sólo incluye los bañadores para las luchadoras.

No te pierdas nada Vodafone yu:

LAS MEJORES EXPANSIONES

	Expansión	Contenido	Precio por unidad desde
Assassin's Creed III	Benedict Arnold	Cuatro nuevas misiones exclusivas	--
Assassin's Creed La Hermandad	La Desaparición de Da Vinci	8 misiones para 1 jugador, 2 escenarios, 2 modos y un mapa online	9,99 €
	Pack Misiones de Copérnico	Añade un nuevo personaje y nuevas misiones	Gratis
	Actualización del Animus 1.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
	Actualización del Animus 2.0	Añade un nuevo mapa y modo multijugador	Gratis
Asura's Wrath	Nuevos capítulos	Capítulos perdidos, final verdadero, combates extra	1,99 €
Batman Arkham City	Batman Inc Batsuit	Añade un nuevo traje	Gratis
	Paquete de Arkham	Incluye 3 DLC (packs de Robin y Nightwing y trajes)	14,90 €
	Pack Nightwing	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	6,99 €
	Pack Catwoman	Añade un nuevo personaje, desafíos, mapas	9,99 €
	Pack Vestimentas	Añade diferentes skins	4,99 €
Battlefield 3	Pack Close Quarters	Añade nuevos mapas, armas, medallas...	14,99 €
	Mapas Back To Karkand	Añade 3 nuevos mapas para el modo multijugador	14,99 €
Borderlands 2	La Escabechina Sangrienta del Señor Torgue	Nuevas misiones armas y localizaciones	9,99 €
CoD Modern Warfare 3	Collection Pack 1	Nuevos mapas multijugador, y op. especiales...	14,99 €
	Collection Pack 2	Nuevos mapas multijugador, y combates cercanos	14,99 €
Dead Island	Pack Bloodbath Arena	Añade 4 nuevos escenarios, un arma...	9,99 €
Final Fantasy XIII-2	4 Packs de trajes	Armadura N7 de Mass Effect, traje de Ezio, traje de baño...	1,99 €
	6 Packs de historias/personajes	Enfréntate en el coliseo a enemigos especiales, nuevas tramas	1,99 €
Gran Turismo 5	Paquete de coches 2	Añade 4 nuevos coches	3,99 €
	Pack Coches de competición	Añade 12 nuevos vehículos	6,99 €
	Pack circuitos	Añade 3 nuevos circuitos	3,99 €
	Pack pinturas	Añade 100 nuevos pinturas	1,99 €
	Pack equipo de competición	Añade 25 nuevos cascos y 15 monos	1,99 €
Ghost Recon Future Soldier	Raven Strike	Nuevas misiones y un mapa inédito	14,99 €
L.A. Noire	Caso El coche del cónsul	Añade un nuevo caso de tráfico	3,99 €
	Pack Galvanizados Nicholson	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso El lapsus	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Caso La ciudad desnuda	Añade un nuevo caso	3,99 €
	Desafío 50 placas + traje	Añade un una nueva tarea opcional y atuendo	1,99 €
	Traje detective y arma Broderick	Añade un nuevo atuendo y un nuevo arma	1,49 €
	Traje el púgil	Añade un nuevo atuendo	0,99 €
	Ametralladora Chicago piano	Añade un nuevo arma	Gratis
	Pase L.A. Noire	Da acceso a todo el contenido descargable	8,99 €
Mass Effect 2	La Llegada	Añade una nueva misión	6,99 €
	Pack Aegis	Añade nuevo rifle de precisión y armadura	1,99 €
	Pack Apariencias	Añade diversos aspectos nuevos	1,99 €
	Pack Equalizador	Añade nuevas mejoras de equipo	1,99 €
	Pack Firepower	Añade 3 nuevas armas pesadas	1,99 €
	Pack Recon Operations	Añade nueva arma, armadura, visor y otro equipo	1,99 €
	Pack Terminus	Añade un nuevo arma y una armadura	1,99 €
	Pack Cerberus	Accesorios, armas, nuevas misiones y descargas	14,99 €
Mass Effect 3	Leviatán	Dos horas de juego, nueva historia, armas y personajes	9,99 €
	Expansión online Earth	Nuevas armas, más personajes, nueva dificultad...	Gratis
Max Payne 3	Pack Crimen Desorganizado	Nuevo mapa, nuevo modo y modificaciones Score Attack	Gratis
MotorStorm Apocalypse	Ranchera Eurogamer	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Superbike de Gameradar	Añade un nuevo vehículo	Gratis
	Pack de Llantas	Añade nuevas llantas para tus vehículos	Gratis
	Muerte: Ace of Spades Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dice: King of Diamonds Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
	Dinamo: Queen of Hearts Event	Añade nuevos eventos de carrera	Gratis
Ninja Gaiden 3	2 Packs de armas	Cada uno añade un arma (guadaña o garras)	2,99 €
	8 Packs de retos	Cada uno añade nuevos desafíos y retos	1,99 €
	2 Packs de personalización	Modifica el aspecto de tu ninfa en el multijugador	1,99 €
Portal 2	Portal 2 In Motion	Nueva campaña y compatibilidad con Move	9,99 €
RE Operation Raccoon City	Misiones Spec Ops	Añade 7 misiones (la primera gratis) y 6 personajes	Gratis
	4 Packs de Armas	Cada pack añade 2 nuevas armas	1,99 €
Saints Row The Third	Pack de operaciones moradas	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Pack máximo placer	Varios extras y vehículos para potenciar a tu personaje	5,49 €
	Warrior Pack	Añade 4 nuevos trajes de guerrero (caballero, kabuki...)	2,49 €
Sleeping Dogs	Nightmare in Northpoint	Nueva trama centrada en zombis y vampiros	--
	Varios Packs	Nuevas carreras y armas	2,99 €
Uncharted 3	Fortune Hunter's Club	Da acceso a todos los DLC	24,99 €
	Packs de Apariencias x3	Son paquetes de skins para el multijugador	2,99 €
	Aspectos para el multijugador x25	Añade un skins multijugador	0,49 €
Street Fighter X Tekken	Pack de 12 personajes	6 personajes de la saga Tekken y 6 de la saga Street Fighter	19,99 €

OTRAS DESCARGAS

Mucho más contenido por descubrir...

La tienda ofrece un montón de contenidos más, desde nuevas aplicaciones a fondos de escritorio, vídeos o juegos que no se llegan a lanzar nunca en disco. He aquí algunos de ellos...

JUEGOS DIGITALES COMPLETOS

OKAMI HD



Gracias a esta conversión en alta definición podemos volver a disfrutar de las aventuras de la diosa Amaterasu para salvar el mundo con una calidad y una belleza fuera de lo común. Por 19,99€ está disponible en PlayStation Store.

LITTLEBIGPLANET KARTING



Las carreras más divertidas y entretenidas vienen bajo el brazo de Sackboy y sus compañeros para hacernos pasar un rato inolvidable en circuitos con mil y una sorpresas, al más puro estilo *Mario Kart*. Su precio es de 49,99€.

JUEGOS PS MOBILE

PANIC



Ya puedes descargarte para Vita Este singular juego de laberintos en el que tenemos que sortear las babas del alien Slime, que está de muy mal humor. Es una de las novedades para PlayStation Mobile que se pueden bajar por 1,99€.

ALIEN BREED



Con motivo de su 21 aniversario, se ha añadido a PS Mobile el clásico *Alien Breed*, un shooter futurista que apareció en 1991 de la mano de Team17. Además cuenta con la opción de escoger entre los gráficos mejorados o los originales.

MULTIMEDIA

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE



Este juego de lucha, que reúne a algunos de los personajes más conocidos y carismáticos de los títulos de PlayStation, cuenta con un tráiler de lanzamiento espectacular y con una música la mar de pegadiza y adictiva.

THE STUDIO



Los chicos que trabajan en The Studio han vuelto a crear para nuestros ID de PlayStation 3 nuevos avatares con los que personalizarlos de mil y una maneras posibles con las imágenes que han diseñado para la ocasión.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS GAME



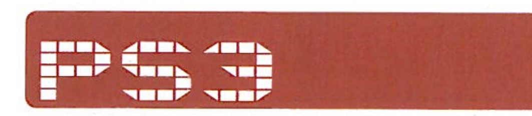


■ *FIFA* sigue imbatible... por ahora. ¿Le ganará *Black Ops II*?

1. FIFA 13
2. Resident Evil 6 (N)
3. Assassin's Creed III (N)
4. Pro Evolution Soccer 2013
5. NBA 2K13 (N)
6. Medal of Honor Warfighter (N)
7. Formula 1 2012
8. Gran Turismo 5 Academy Edition (N)
9. Assassin's Creed III Join or Die Ed. (N)
10. Resident Evil 6 Ed. Coleccionista (N)



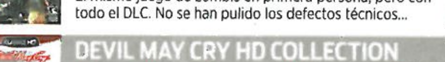
■ *ACIII* ha entrado fuerte, con 2 versiones en la lista.



ACCIÓN

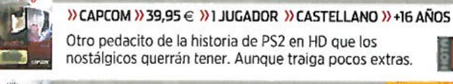


DEAD ISLAND GOTY
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



El mismo juego de zombis en primera persona, pero con todo el DLC. No se han pulido los defectos técnicos... NOTA **85**

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS



Otro pedacito de la historia de PS2 en HD que los nostálgicos querrán tener. Aunque traiga pocos extras. NOTA **88**

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. NOTA **82**



GHOST RECON FUTURE SOLDIER
» UBISOFT » 41,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen shooter bélico, aunque lastrado por fallos técnicos. El uso de los gadgets tecnológicos es lo único innovador. NOTA **87**

LOLLIPOP CHAINSAW
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA **88**

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 39,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**



NINJA GAIDEN 3
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. NOTA **84**



ONE PIECE PIRATE WARRIORS
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un trepidante juego de acción, el mejor y más fiel título de *One Piece*. Dirigido en especial a los fans de la serie. NOTA **87**



RATCHET & CLANK HD
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un recopilatorio que reúne tres divertidas aventuras de acción que brillan con más fuerza gracias a la alta definición. NOTA **90**



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. NOTA **90**



SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. NOTA **89**



SPEC OPS THE LINE
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA **89**

SORCERY
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura diferente gracias al amplio uso de Move y con una atractiva y mágica puesta en escena. NOTA **85**

STARHAWK ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. NOTA **89**

TRANSFORMERS: LA CAÍDA DE CYBERTRON
» ACTIVISION » 66,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Entretenido y adictivo, destaca por su argumento, el ritmo de sus combates y por el modo multijugador. NOTA **85**

ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION ¡Nuevo!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS



Dos competentes juegos, que aunque algo repetitivos, ofrecen mucha acción con el "toque Kojima". NOTA **80**

ROL



DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA **90**

DRAGON'S DOGMA
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG enorme y original, en el que luchamos contra ingentes criaturas. Lástima que no tenga multijugador. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA **95**



JUEGO DE TRONOS
» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La trama de este RPG atraerá a los fans de los libros, aunque su desarrollo es muy lento y técnicamente es flojete. NOTA **79**



MASS EFFECT 3
» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante. NOTA **94**



TALES OF GRACES F
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran y completo juego de rol, con un divertido sistema de combate en tiempo real... aunque en inglés. NOTA **84**



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**



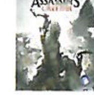
3 razones para tener...
Call of Duty Black Ops II

1. GENIAL CAMPAÑA. Aparte de por la calidad de la historia y su villano, ofrece 3 finales distintos, misiones Fuerza de Asalto (con sabor a multijugador), sistema de clases y más.

2. MUCHOS ZOMBIS. El modo Zombies regresa también ampliado, con un modo "historia" con un autobús, modo 4 vs 4 vs zombies, estadísticas, más huevos de pascua...

3. Y MULTIJUGADOR. El colosal online vuelve mejorado: nuevo sistema de clases "elige 10", nuevo sistema de ligas, partidas con bots, armas futuristas, retransmisión de partidas...

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED III
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. NOTA **95**



BATMAN ARKHAM CITY
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **96**



DARKSIDERS II
» THQ » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. NOTA **93**



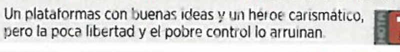


DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



EPIC MICKEY EL RETORNO DE DOS HÉROES ¡Nuevo!
» DISNEY » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un plataformas con buenas ideas y un héroe carismático, pero la poca libertad y el pobre control lo arruinan. NOTA **79**



GOD OF WAR III ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). NOTA **96**

GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **96**



HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**

HITMAN ABSOLUTION
» SQUARE-ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura de acción y sigilo que ofrece múltiples opciones para resolver los "asesinatos" y con un buen guión. NOTA **90**

INFAMOUS 2 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. NOTA **93**



L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **96**





LEGO: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ¡Nuevo!
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las tres pelis de ESDLA en versión LEGO, fielmente adaptadas y con el asequible y divertido desarrollo de siempre. NOTA **90**



PROTOTYPE 2
» ACTIVISION » 70,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un genial y divertido sandbox, que mejora en todo a su antecesor y que pica gracias a su ameno y divertido desarrollo. NOTA **93**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**





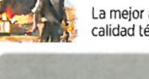
RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 71,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **95**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE
» SONY » 39,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **99**



LUCHA

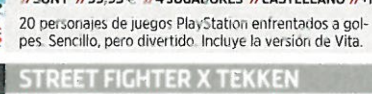


MORTAL KOMBAT
» WARNER » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



20 personajes de juegos PlayStation enfrentados a golpes. Sencillo, pero divertido. Incluye la versión de Vita. NOTA **82**

STREET FIGHTER X TEKKEN
» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.
» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... NOTA **94**



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
» NAMCO BANDAI » 65,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... NOTA **94**



WWE' 13
» THQ » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Completo, divertido, con nuevos modos de juego y más de 100 luchadores. Imprescindible si te gusta la lucha libre. NOTA **89**



LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Far Cry 3** — UBISOFT | SHOOT'EM UP (N)





Además de *Black Ops II*, el otro shoot'em up que esperábamos como agua de mayo este mes era *Far Cry 3* y nos está encantando. Y también estamos dándole a *Need for Speed: Most Wanted*.



2. **CoD Black Ops II** — ACTIVISION | SHOOT'EM UP (N)



3. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD (N)
4. **FIFA 13** — EA SPORTS | FÚTBOL (=)



5. **Assassin's Creed III** — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN (↓)

VUESTROS FAVORITOS

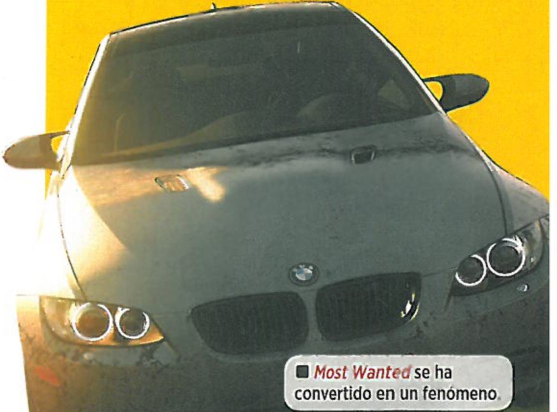
1. **Assassin's Creed III** — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN (N)



La nueva aventura de los assasins os ha gustado tanto como a nosotros, aunque *CoD Black Ops II* ya le pisa los talones y acaba de salir... Y el fútbol sigue ahí, acompañado de *Most Wanted*.



2. **CoD Black Ops II** — ACTIVISION | SHOOT'EM UP (N)
3. **FIFA 13** — EA SPORTS | DEPORTIVO (↓)
4. **Borderlands 2** — 2K GAMES | SHOOT' EM UP (↑)
5. **NFS Most Wanted** — EA GAMES | VELOCIDAD (N)



Most Wanted se ha convertido en un fenómeno.

Los 4 mejores juegos.





1 Sonic & All-Stars Racing Transformed

Por razones obvias, en PS3 no tenemos *Mario Kart* pero Sonic, su rival de antaño, nos ha sorprendido este mes con un arcade tremendamente divertido y lleno de detalles que harán las delicias de los fans de Sega.

2 Gran Turismo 5

En una línea mucho más seria, no podemos olvidar los karts de *Gran Turismo 5*, una de las muchísimas posibilidades que ofrece el que, hoy por hoy, sigue siendo el simulador de coches más completo.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es



LOS ESPERADOS



1 GTA V

»PS3 »ROCKSTAR »AV DE ACCIÓN »PRIMAVERA

Después del segundo tráiler y de leer nuestro reportajazo de este mes, supongo que estaréis igual que nosotros: ¡LO QUEREMOS YA!



2 Ni no Kuni

»PS3 »NAMCO BANDAI »ROL »25 DE ENERO

Teníamos pocas dudas, pero tras jugar las primeras horas con él ya no tenemos ninguna: *Ni no Kuni* va a ser el primer gran juego de rol de 2013.



3 DmC Devil May Cry

»PS3 »SONY »AVENTURA DE ACCIÓN »2013

Mucho se ha dicho del juego y no todo bueno, sin embargo después de haberlo jugado os aseguramos que va a merecer la pena.



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN
»CODEMASTERS »60,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA 89



DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!
»UBISOFT »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90



F-1 2012
»CODEMASTERS »65,95 € »16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. NOTA 93



GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION
»SONY »29,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. NOTA 96



LITTLEBIGPLANET KARTING ¡Nuevo!
»SONY »59,95 € »1-8 JUG. »CASTELLANO »+7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA 78

MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!
»SONY »29,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA 94



NEED FOR SPEED MOST WANTED ¡Nuevo!
»EA GAMES »69,95 € »1-8 JUG. »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. NOTA 92



RIDGE RACER UNBOUNDED ¡Precio especial!
»NAMCO BANDAI »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84



SBK GENERATIONS ¡Precio especial!
»MILESTONE »19,95 € »16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA 81



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED ¡Nuevo!
»SEGA »71,90 € »1-10 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. NOTA 88



TEST DRIVE FERRARI LEGENDS
»BIGBEN »60,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los fans de velocidad y de Ferrari, disfrutarán con su exigente simulación, pero la dificultad está descompensada. NOTA 81



WRC 3
»NAMCO BANDAI »60,95 € »1-16 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Sigue sin ser espectacular y gráficamente no es muy potente, pero logra divertir gracias a una conducción realista. NOTA 87



SHOOT'EM UP

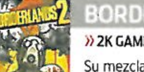


BATTLEFIELD 3
»EA GAMES »69,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA 90

BIOSHOCK 2 ¡Precio especial!
»2K GAMES »19,95 € »1-10 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. NOTA 94



BORDERLANDS 2
»2K GAMES »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA 94



CALL OF DUTY BLACK OPS II ¡Nuevo!
»ACTIVISION »69,95 € »18 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. NOTA 94

CRYSIS 2 ¡Precio especial!
»EA GAMES »19,95 € »12 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. NOTA 92

DUKE NUKEM FOREVER ¡Precio especial!
»2K GAMES »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. NOTA 87



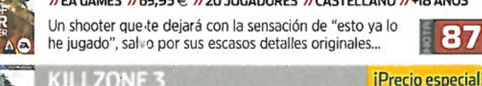
FAR CRY 3 ¡Nuevo!
»UBISOFT »69,95 € »2-14 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA 91



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
»EA GAMES »69,95 € »20 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter que te dejará con la sensación de "esto ya lo he jugado", salvo por sus escasos detalles originales... NOTA 87





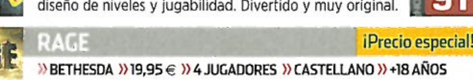
KILLZONE 3 ¡Precio especial!
»SONY »29,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 95



PORTAL 2 ¡Precio especial!
»EA GAMES »29,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91





RAGE ¡Precio especial!
»BETHESDA »19,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 92



THE DARKNESS II ¡Precio especial!
»2K GAMES »19,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo. NOTA 90

de karts en PS3



3

» LittleBigPlanet Karting

Aunque ya teníamos Modnation Racers, el "auténtico" nos ha llegado también este mes. *LittleBigPlanet Karting* es entretenido y, como era de esperar, ofrece un editor lleno de posibilidades. Pero su propuesta ya no sorprende...



4

» F1 Race Stars

Y en último lugar dejamos este curioso juego de velocidad, en el que los mejores y más populares pilotos de la F1 en plan "superdeformed" compiten en carreras arcade (aunque no mucho) y en circuitos que se inspiran en los reales.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS

» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.



NOTA 75



JUST DANCE 4

» UBISOFT » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop.



NOTA 75

ROCK BAND 3 — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.



NOTA 91



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

NOTA 70



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85



DEPORTIVOS



FIFA 13

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar.

NOTA 94

FIFA STREET

» EA SPORTS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2

» EA SPORTS » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89

NBA 2K13

» 2K SPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano!



NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años.

NOTA 89



SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".

NOTA 81

TOP SPIN 4 — ¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.

NOTA 91



VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69





BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.



NOTA 90



CATHERINE

» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86

HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.

NOTA 75

LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.

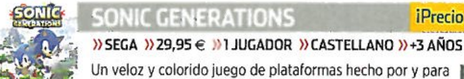
NOTA 89

MEDIEVAL MOVES — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.

NOTA 84



SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79



X-COM ENEMY UNKNOWN

» 2K GAMES » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos.

NOTA 87



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 Tales of Xillia 2 (N)
PS3 | NAMCO BANDAI | ROL



Pronto nos llegará aquí la primera entrega traducida al castellano, pero en Japón ya disfrutan de la secuela, que ha vendido casi 400.000 unidades en sus dos primeras semanas.

2 Dinasty Warriors 7: Empires (N)
PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN

3 Silent Hill Downpour (N)
PS3 | KONAMI | SURVIVAL HORROR

4 Yakuza 1&2 HD Collection (N)
PS3 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

5 PES 2013 (N)
PS3 | KONAMI | DEPORTIVO

EE.UU.

1 Assassin's Creed III (N)
PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Si Ubisoft ha elegido la nueva ambientación de *AC3* para atraer al público norteamericano, la verdad es que han logrado su objetivo, porque lidera la lista de ventas.

2 LittleBigPlanet Karting (N)
PS3 | SONY | VELOCIDAD

3 NBA 2K13 (=)
PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

4 NFS Most Wanted (N)
PS3 | EA GAMES | VELOCIDAD

5 Madden NFL 13 (=)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 Assassin's Creed III (N)
PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa también nos ha conquistado la aventura de Connor, junto a los cochazos de *NFS Most Wanted* y los luchadores de la WWE, que siguen vendiendo bien.

2 FIFA 13 (↓)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 NFS Most Wanted (N)
PS3 | EA GAMES | VELOCIDAD

4 WWE'13 (N)
PS3 | THQ | LUCHA

5 Borderlands 2 (↓)
PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP

CLÁSICOS PS ONE



Fear Effect 2 esta sensual aventura te conquistará.

1. Metal Gear Solid
2. Final Fantasy VII
3. Silent Hill
4. Fear Effect 2 (N)
5. Abe's Oddysee
6. Resident Evil Director's Cut
7. Tombi
8. Grandia (N)
9. Legacy of Kain: Soul Reaver
10. Urban Chaos (N)



Grandia, rol clásico que puedes recuperar en PSP.

STORE

ACCIÓN



BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. NOTA 87

GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. NOTA 85

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

MALICIOUS
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de acción con una loable puesta en escena pero muy corto y con fallos graves como la cámara. NOTA 78

MOON DIVER
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil. NOTA 81



ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. NOTA 86



PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. NOTA 85

RED FACTION BATTLEGROUNDS
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad. NOTA 82



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. NOTA 84



SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84



WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS

Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. NOTA 76



WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. NOTA 83



ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS



JET SET RADIO
» SEGA » 9,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... NOTA 72



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90



SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. NOTA 75



SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA 82



SONIC CD
» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad. NOTA 84



¿Y tú cómo puntuarías a...

El mejor de la saga



Jony Cox

Sin duda el mejor de la saga. tiene unos gráficos de infarto en todos los aspectos: animales, personajes, vegetación... El doblaje es muy bueno y las animaciones (sobre todo las de Connor) son increíbles. De sus novedades destacaría el fácil movimiento de Connor por los árboles y grietas; y el espectacular sistema de lucha. Es un juego completísimo,variado,duradero y muy rejugable.




NOTA 97 Todo brilla a gran nivel, desde los aspectos técnicos al control y la jugabilidad. El mejor *Assassin's Creed* de la saga.

Necesita descansar

Carlos Valle

Artísticamente es una maravilla. Los efectos climatológicos son grandiosos. Pero lamentablemente la saga está empezando a resultar cansina y muestra graves fallos, por ejemplo, la IA enemiga es pésima lo que provoca comportamientos absurdos y jugablemente me resulta inferior a los anteriores. La Italia renacentista daba mucho más juego. Creo que la saga necesita un descanso para volver a sorprender.



NOTA 80 Aunque en aspectos gráficos está muy bien, la floja inteligencia artificial de los enemigos le resta diversión.

LO MEJOR DEL STORE

AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio. NOTA 87



INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente. NOTA 81



JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92



LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). NOTA 90



OKAMI HD
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una de las aventuras más bellas de PS2 ahora en HD, con trofeos y compatibilidad con Move. Eso sí, sigue en inglés. NOTA 87



RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. NOTA 93



TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

LUCHA





JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,95 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

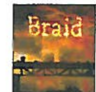
ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91



ECHOCHROME II
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. NOTA 80



FLOWER
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando. NOTA 90



FROM DUST
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo... NOTA 82



TONY HAWK'S PRO SKATER HD
» ACTIVISION » 14,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de skate que gustará sobre todo a los que lo disfrutaron en PSone, pero es caro para lo que ofrece. NOTA 78



QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89



RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» CAPCOM » 26,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*. NOTA 79



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86

THE UNFINISHED SWAN ¡Nuevo!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **The Walking Dead Ep.5** (N)
TELLTALE GAMES | AVENTURA



Este quinto episodio cierra esta aventura con zombis. En EE. UU. sale una edición en disco con los cinco capítulos en un pack con los cómics de Robert Kirkman. Aquí no creemos que aparezca.

2 **The Unfinished Swan** (N)
SONY | VARIOS

3 **Tony Hawk's HD** (↓)
ACTIVISION | DEPORTIVO

4 **JoJo's Bizarre Adventure HD** (↓)
CAPCOM | LUCHA

5 **When Vikings Attack!** (N)
SONY | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1 **Limbo** (↑)
PLAYDEAD | PLATAFORMAS/PUZZLES



Limbo remonta puestos en vuestra lista y parece que se consolida como uno de vuestros juegos descargables favoritos. Otra entrada interesante de este mes es *Tokyo Jungle*, una buena "frikada"...

2 **Okami HD** (↓)
CAPCOM | AVENTURA

3 **Journey** (=)
THATGAMECOMPANY | AVENTURA

4 **Tokyo Jungle** (N)
SONY | AVENTURA

5 **Zack Zero** (↑)
CROCODRILE ENTERTAINMENT | ACCIÓN



Zack Zero ha vuelto a las listas. Este juego español lo merece.

Assassin's Creed III?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Ha mejorado en todo



Álvaro Mosc

Lo tengo claro, es el mejor juego de la saga y tiene todos los ingredientes para serlo. Su variedad es increíble, es largo y tiene un modo online que le da aún más vida. Lo mejor es que cuenta con vegetación y fauna, no hay una sola misión que se parezca a la anterior, cuenta con unos gráficos sublimes las armas el combate el sigilo , la historia cuenta con un gran argumento que cierra la historia de Desmond.

NOTA 99 Es un juego fundamental si te gusta la saga *Assassin's Creed* y si te gustan los sandbox. Ha mejorado en todo a un nivel máximo.

La culminación de *AC*



Victoria Díaz Bouza

Assassin's Creed III es un juego indispensable de esta generación que ha conseguido superar con creces a todas las entregas anteriores juntas, con una trama que sirve como broche de oro a la historia de Desmond, unos gráficos preciosos y difíciles de superar; una jugabilidad enorme e innovadora, con una banda sonora y doblaje impecable, en una aventura que nos llevará 50 horas completar en su totalidad...

NOTA 95 El mejor juego del año y uno de los mejores de esta generación: es largo, divertido y técnicamente impecable.





PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



PS VITA

ARMY CORPS OF HELL

» SQUARE ENIX » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción con toques de estrategia que entretiene (en especial jugando 4), pese a su pobre apartado gráfico.

NOTA **80**

ASSASSIN'S CREED LIBERATION

» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.

NOTA **91**

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTENDED

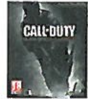
» PQUBE » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un arcade de lucha técnico y exigente. Completo en modos de juego, pero con pocos luchadores y muchas cargas.

NOTA **86**

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED

¡Nuevo!


» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control...

NOTA **50**

ESCAPE PLAN


» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles, para un original puzzle.

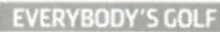
NOTA **86**

EVERYBODY'S GOLF

» SONY » 39,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y divertido arcade de golf. Destaca por su gran duración, sencillo manejo (que no simple) y online.

NOTA **91**

FIFA 13

» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior.

NOTA **84**

FORMULA 1 2011


» CODEMASTERS » 45,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Recrea con acierto y muchas opciones la temporada 2011. Es rápido y divierte, aunque técnicamente se queda corto.

NOTA **81**

GRAVITY RUSH

» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.

NOTA **90**

LITTLEBIGPLANET

» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.

NOTA **91**

LITTLE DEVIANTS

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad.

NOTA **81**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.

NOTA **92**

MODNATION RACERS: ROAD TRIP
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA **86**

MORTAL KOMBAT
» WARNER » 51,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completísimo juego de lucha, que por cantidad de modos de juego y espectacularidad es de lo más completo de Vita.

NOTA **95**

NEED FOR SPEED MOST WANTED
¡Nuevo!

» EA GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3.

NOTA **91**

NEW LITTLE KING STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura que, pese a sus fallos técnicos, sabe divertir a cualquier tipo de jugador durante una buena temporada.

NOTA **87**

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El beat'em up de PS3, adaptado a Vita. Acción a lo bestia, tan jugable, técnico y difícil como en PS3. Y largo.

NOTA **89**

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 49,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

NOTA **82**

SILENT HILL BOOK OF MEMORIES

» KONAMI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No es una aventura a lo *Silent Hill*, si no un juego acción y rol en mazmorras que entretiene en cooperativo.

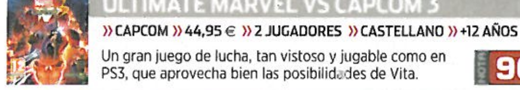
NOTA **79**

STREET FIGHTER X TEKKEN

» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses.

NOTA **92**

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita.

NOTA **90**

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.

NOTA **93**

UNIT 13

» SONY » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránking y cooperativo.

NOTA **91**

VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR

» SEGA » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una soberbia adaptación del arcade de PS3, que añade más modos de juego y controles para ser más divertido aún.

NOTA **90**

WIPEOUT 2048
» SONY » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

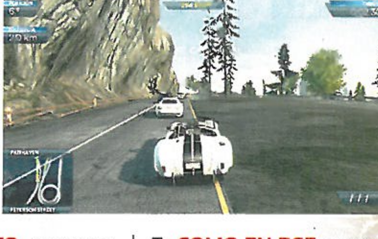
NOTA **89**

3 razones para tener...

NFS Most Wanted

Play ¡El juego del mes!









1. COCHES DE LUJO. 41 deportivos con un gran control, con los que nos embarcaremos en variadas carreras en las que el tráfico y la poli tienen mucho que decir.

2. COMPLETO. Un enorme y variado mapeado que podemos recorrer libremente buscando rivales, participando en 61 eventos, radares para picarnos con los colegas...

3. COMO EN PS3. Tiene prácticamente lo mismo que PS3 y técnicamente luce casi igual de bien. Si tienes que elegir entre uno u otro, quédate con el portátil...

LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



■ *AC Liberation* desbanca a *FIFA*

1. Assassin's Creed III: Liberation
2. FIFA 13
3. LittleBigPlanet
4. New Little King's Story
5. WRC 3
6. Street Fighter x Tekken
7. Metal Gear Solid HD Collection
8. ModNation Racers: Road Trip
9. Motocross World Championship
10. Uncharted: El Abismo de Oro

LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1 Assassin's Creed III Liberation
UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



Se ve que teníais ganas de "sangre" fresca en Vita, ya que las dos mejores novedades del momento copan vuestras listas de favoritos, a las que Nathan Drake se aferra con la calidad que le caracteriza.



2 NFS Most Wanted N
EA GAMES | VELOCIDAD

3 Street Fighter X Tekken
CAPCOM | LUCHA



4 Gravity Rush
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



5 Uncharted: El Abismo de Oro
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

PS3 | **PSVITA**



LEGO El Señor de los Anillos



Far Cry 3



SONIC & All-Stars Racing Transformed



Dragon Ball Z Budokai HD Collection



Assassin's Creed III Liberation

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?



- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 30 de diciembre de 2012.

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	Código de barras
○ LEGO El Señor de los Anillos	
○ Far Cry 3	
○ Sonic & All-Stars Racing Transformed	
○ Dragon Ball Z Budokai HD Collection	
○ Assassin's Creed III Liberation	







HOBBYCONSOLAS
WWW.HOBBYCONSOLAS.COM/VIDEOJUEGOS/DEVIL-MAY-CRY

DmC es el reinicio de la saga *Devil May Cry*, aunque la acción más explosiva y con más estilo seguirá siendo la base del juego.

PS3 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓNN | 15 DE ENERO

DmC Devil May Cry

LA HISTORIA DEL **CAZADEMONIOS DANTE** VUELVE A EMPEZAR

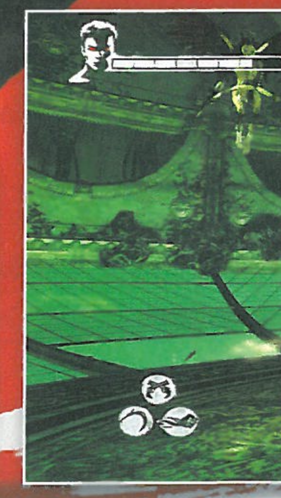
Mucho se ha escrito sobre el "reinicio" de *Devil May Cry* a manos de Ninja Theory... Y poco ha quedado sin ser criticado. Pero lo cierto es que, tras haber jugado casi la mitad de la aventura, debemos decir que nos ha convencido rotundamente, consiguiendo evocar las buenas sensaciones que tuvimos con el primer *DMC*... Como "reinicio", toma prestados algunos elementos que ya hemos visto en otras entregas, desde la chulería y el estilo de lucha de Dante, al sistema de evolución de habilidades o la existencia de estatuas donde comprar ítems y mejoras. La trama nos presenta un mundo a punto de ser dominado por los demonios, que dirigidos por Mundos y sus numerosos tentáculos (tanto en el sistema financiero como a través de adictivos refrescos) tienen a la humanidad controlada. Sólo falta acabar con Dante para que el control sea total. Pero Dante descubrirá esta conspiración al entrar en contacto con la Orden, la organización que lucha contra los demonios, y a la que pertenecen Vergil (su hermano) y Kat, una bruja capaz de transportarnos al "limbo", la dimensión de los demonios. La trama promete ser la más coherente y atractiva de la saga, con misiones que nos obligarán a acabar con algunos de los tentáculos demoníacos, como el mal que se encuentra tras el refresco Virility, que mantiene a la población enganchada, más delgada y, supuestamente, más activa sexualmente. Todo en un desarrollo que se expandirá a lo largo de más de 20 niveles, en los que primará la acción más explosiva (el sistema de combos será profundo, con armas y enemigos afines al lado angelical o demoniaco, combos aún más impresionantes, nuevas armas...), la búsqueda de coleccionables o de llaves de diverso tipo que abren las puertas a desafíos. Y todo con una espectacular puesta en escena, con unos sólidos entornos que se retuercen y modifican a nuestro paso (salidas que se alejan, paredes que nos intentan oprimir...), un buen diseño de los personajes o unos filtros que recuerdan al app de fotografía Instagram. El broche lo podrá la soberbia y machacona banda sonora a cargo de Noisia (han trabajado en varios *WipEout*) y Combichrist y sus ritmos post industriales.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Este "reinicio" de la saga promete gustar tanto a los fans como a los nuevos jugadores, ofreciendo un elevadísimo nivel tanto en la trama, la jugabilidad, el guión... Y tranquilos, que el estilo y chulería de Dante se mantienen.









Dante utilizará armas afines a las fuerzas demoníacas y angelicales, como estos "ganchos" para atraer o lanzarse contra los enemigos...

SE PARECE A...

Aparte de los parecidos más que razonables con anteriores *Devil May Cry* (como la combinación de pistolas, espada y otras armas en combate, con estilo propio), existen más aventuras de acción enfocadas a la acción y el combate que, además, presentan zonas de plataformas, coleccionables... e incluso puzzles . Estos son dos de ellos...

BAYONETTA

Ambas sagas han sido dirigidas inicialmente por Hideki Kamiya y se nota en la chulería y espectacularidad en combate de esta sexy bruja y Dante...

GOD OF WAR

¿Qué decir de la saga de Kratos? Acción, puzzles, plataformas, gore... Ambos juegos comparten muchos elementos, incluso un cuidado doblaje.

DmC apostará por una jugabilidad que va a retener lo mejor de la saga, pero añadiendo nuevas armas, combos y mecánicas

Los enemigos finales serán enormes, como este sucubo, y algunos muy sorprendentes. Todos hablarán castellano...

Lás clásicas armas de Dante, Rebellion, Ebony e Ivory, no serán las únicas: una guadaña, un hacha, unos guanteletes...

NUEVA TRAMA... PERO FIEL A LA SAGA

Que *DmC* sea un "reinicio" significa que la historia vuelve a los orígenes del personaje, aunque no por ello se van a dejar de utilizar algunos elementos de anteriores entregas, como el sistema de mejora de las habilidades de Dante, la calificación de nuestros combos según su variedad o la inclusión de personajes conocidos. Y todo ello regado con nuevas armas, coleccionables, desafíos y más...

■ *Q-Force* es la décima aventura de Ratchet, en la que volverán las habituales plataformas, la acción, un enorme arsenal y debutarán elementos de "Tower Defense".

PS3 Y PS VITA | SONY | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 28 DE NOVIEMBRE

Ratchet & Clank Q-Force

ACCIÓN, PLATAFORMAS Y **ESTRATEGIA**

Ratchet y Clank han protagonizado 9 aventuras que siempre se han basado en la acción con originalísimas armas, plataformas y exploración. Y en cada capítulo incorporaba nuevas experiencias, como modos cooperativos para 4, puzzles que juegan con el tiempo o modos online competitivos. Este afán de sorprender estará presente en *Q-Force*, con el que buscan un cambio aún más radical: combinar el estilo de la saga con el de los "tower defense". Este tipo de juegos consisten en proteger nuestras instalaciones de oleadas de enemigos colocando estratégicamente todo tipo de torres alrededor de nuestra base, que dispararán o provocarán diferentes efectos. Así, exploraremos el planeta Ebaro buscando silos de armas para enfrentarnos a una nueva raza de enemigos, los Grungoids, en el desarrollo típico de la saga y con el control de siempre. Y dentro de este desarrollo se insertarán los momentos "tower defense", que nos llevarán a enormes campos de batalla donde tendremos que defender nuestra base "plantando" 3 tipos de elementos: minas, torretas y barreras, cada una con varios modelos y efectos. Y, aunque manejaremos a Ratchet para repeler las oleadas, la clave del éxito residirá en combinar con cabeza las torres.
Toda la campaña puede jugarse en cooperativo y además vuelven los modos online competitivos, que ofrecerán batallas entre dos equipos (con dos jugadores por bando). Todo ello con la ya habitual contundente puesta en escena de la saga, que nos mostrará un planeta lleno de vida y color, enemigos de todos los tamaños y unas animaciones francamente cuidadas. Y con el desbordante humor de Clank y Quark, un cuidado doblaje al castellano y lo mejor de la saga.

Después de 9 aventuras, Ratchet y Clank siguen buscando nuevas fórmulas para divertirnos y en esta ocasión le toca el turno a los juegos tipo Tower Defense... pero con mucha más acción.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Ratchet vuelve con una de sus clásicas aventuras que, aparte de ofrecer acción, plataformas y un completísimo y original arsenal, integrará elementos "Tower Defense" a su desarrollo, algo que promete traer aire fresco a la saga...

■ *Q-Force* también es Cross Buy: cómpralo en PS3 y llévate el de Vita (que se ha retrasado a enero).

■ Podemos jugar la campaña en cooperativo o disfrutar de un modo competitivo para 4.

■ Tendremos que defender nuestra base de oleadas de enemigos. Podremos usar hasta 3 tipos de defensa distinta...

» SE PARECE A...

RATCHET & CLANK TODOS PARA UNO
Su última aventura de acción y plataformas, que además introdujo el cooperativo para hasta 4 (*Q-Force* tendrá para 2).

FUSE
Llegará en mayo, pero siendo también de Insomniac podemos esperar un chorro de acción y armas originales con usos únicos.

PS3 | SEGA | ACCIÓN | 11 DE ENERO

Anarchy Reigns

LA LUCHA **ONLINE** MÁS ALOCADA

Platinum Games nos ofrece un juego de lucha "yo contra todos" con un fuerte componente online. El modo historia nos planteará un caótico mundo sumido en guerras nucleares, biológicas y químicas, en el que podremos vivir dos historias opuestas, la de Jack Cayman (el héroe de *Madworld* de Wii), que deberá rescatar a la hija del alcalde de su ciudad, y la de Leo, su antagonista. Todo ello en un desarrollo plagado de guantazos, explosiones, combates mutitudinarios, ataques especiales y objetos que podremos arrojar, que nos dará para unas 10 horas. Tras concluir con el modo historia nos esperará un completo online para 16 jugadores, con modos como el clásico Death Match, Supervivencia cooperativa, Battle Royal en el que primará la destrucción del entorno... Todo regado con ideas atractivas, como el sistema A.T.E. (Action Trigger Events), con el que provocaremos devastadores efectos que cambiarán el terreno, como un bombardeo, un avión que se estrella... Además, tendrá un precio "reducido" si lo reservas ya (30 euros) y además te llevarás la edición limitada con algunos extras interesantes, como la inclusión de *Bayonetta* como personaje jugable o dos modos de juego extra. Si está Platinum Games detrás, podemos esperar un juego atípico y de calidad. ■

» SE PARECE A... BUENA
» PRIMERA IMPRESIÓN: ¿BAYONETTA?



■ Será un juego de lucha yo contra el barrio, con modo historia que podemos disfrutar con dos personajes y un completo modo online para 16.



■ El control permitirá acciones de todo tipo: lanzar objetos, bloquear y rodar por el suelo...

■ Recuperará muchos personajes de *Mad World*, como el prota o el jefe final, pero ahora en color.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Manuel del Campo Castillo**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Directora de Producción y Distribución **Virginia Cabezón**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Director de Sistemas **Javier del Val**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Marketing y Ventas **Belén Fernández**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Director Comercial **José Manuel Saco**
Equipo comercial **Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.**
Coordinación de Publicidad **Lucía Martínez**
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

Asesor Serv. Producción:
ASEDICT GESTIÓN EDITORIAL S.L.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.**


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **21** DE DICIEMBRE

» REPORTAJE
Los bombazos de 2013

Os hablaremos de todos, absolutamente todos los juegazos que nos esperan el año que viene, desde el destructivo *God of War Ascension*, al sobrecogedor *Dead Space 3*, pasando por nuevas licencias como *Remember Me*, *The Last of Us*... Además, os estamos preparando una sorpresa muy especial. ¡Nos vemos antes de Navidad!

Y DE REGALO...
¡CALENDARIO 2013!
Con 7 pósters de los juegazos del año